TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

REDOUTABLE !
NOTRE GRAND JEU MYSTÈRE

GÉNIAL !!
LE SKI SANS PEINE

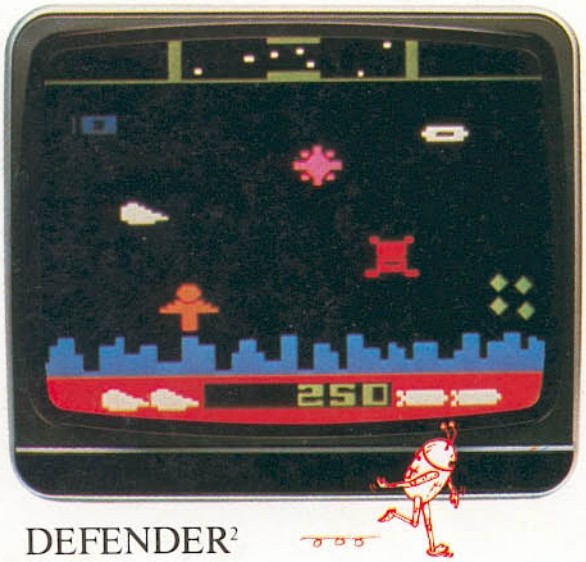
EXCLUSIF !!!
TRON A L'ASSAUT DES JEUX

SUPER NOËL !!!!
5 CONSOLES ET 100 CASSETTES

M 3085-2-15 F N° 2 bimestriel novembre-décembre 1982 - 15 F

BERZERK[1]

STAR RAIDERS™



DEFENDER[2]

YARS'REVENGE™

1 Marque déposée par Stern Electronics, Inc. 2 Marque déposée par Williams Electronics, Inc. © 1982 Atari, Inc. tous droits réservés. ® ™ marques déposées par Atari, Inc.

Prochainement sur votre petit écran, les 4 nouvelles aventures d'Atari.

Que vous soyez en proie à la menace des robots qui vous traquent implacablement et d'Otto, esprit dément qui peut bondir sur vous, dans Berzerk, ou le héros d'une fabuleuse odyssée dans un univers étrange, à bord du Star Fighter chargé de détruire la menace Zylon, dans Star Raiders, ou encore le sauveur chargé de préserver les humanoïdes des extra-terrestres dans Defender ou bien la nouvelle recrue mandée pour venger les Yars des Qotils qui essaient de les asservir, dans Yars' Revenge, avec Atari, vous serez transporté dans une épopée fantastique, qui vous fera connaître des émotions toujours plus fortes. Avec ces quatre nouveaux programmes de jeux, Atari vous passionnera plus que jamais. Découvrez vite ces quatre nouvelles raisons de brancher votre ordinateur de jeux Atari.

Plus de 1500 jeux vidéo qui déchaînent les passions.

Sommaire

NUMERO 2 - NOVEMBRE/DECEMBRE 1982

4 **Les Fanas :** Eddy, roi du rock, nous reçoit dans son univers de jeux électroniques.

6 **Tilt-Journal :** nouveautés, shopping, indiscrétions, rencontres, concours etc.

15 **Tubes :** toutes les nouvelles cassettes et les disquettes pour jouer avec votre téléviseur.

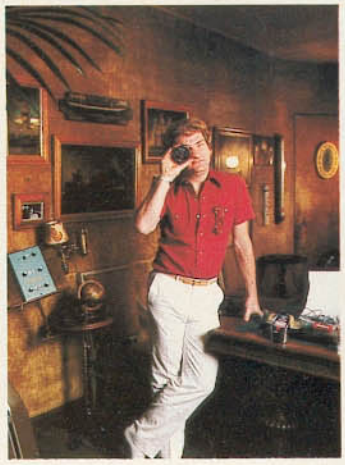
28 **Sélection :** aventure et mystère, les jeux de société qui vont faire fureur pour les fêtes.

32 **Challenge :** schuss sans chocs, le ski illustré par trois cassettes de jeux.

36 **Banc d'essai :** le nouvel ordinateur de Texas Instruments se met à jouer : demandez le programme.

40 **Sésame :** l'Eden de la mer. Notre grand jeu exclusif vous entraîne dans les mers tropicales avec une calculette et un tableau (pages 48 et 49).

42 **Dossier :** toutes les consoles à brancher sur votre téléviseur et notre grande parade de cassettes-vidéo sélectionnées.



60 **Ludic :** la cassette-jockey. Tous les secrets de la cassette « Horse-Racing » de Mattel.

62 **Service compris :** l'actualité des flippers et des jeux d'arcade avec en vedette : Tron.

68 **Les Minis :** un choix impressionnant pour vous aider à affronter le raz-de-marée des fêtes.

75 **Classiques :** sans peur et (presque) sans reproche. Les ordinateurs d'échecs sont-ils des partenaires idéaux ? Peut-être...

83 **Petites annonces gratuites :** échanges, achats, ventes, clubs...

87 **Avant-première :** Tron, l'aventure électro-fantastique. Gilbert Salachas a visité pour nous l'empire ultra-secret de Walt-Disney.

92 **Jouez :** des problèmes de réflexion proposés par Nicole Masson.

94 **Cher Tilt :** le courrier des lecteurs.

Ce numéro comporte un encart-abonnement folioté 23-24 et 73-74

COUVERTURE : DESSIN DE DANIEL CLAIRET

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • **Rédacteur en chef** : Bruno BARBIER • **Rédaction** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • **Publicité** : Gallia Publicité, 1, rue Tailbout, 75009 - Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • **Administration** : « Tilt-Jeux électroniques » est un bimestriel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction même partielle de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • **Administration du journal** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • **CONDITIONS D'ABONNEMENT** : **France** (TTC 4 %) 1 an (6 numéros) : 90 F. 2 ans (12 numéros) : 180 F. **Etranger** : 1 an (6 numéros) : 120 F, 2 ans (12 numéros) : 240 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 233.78.75. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • **C.C.P.** : 18 900 19 Z.

Les Fanas

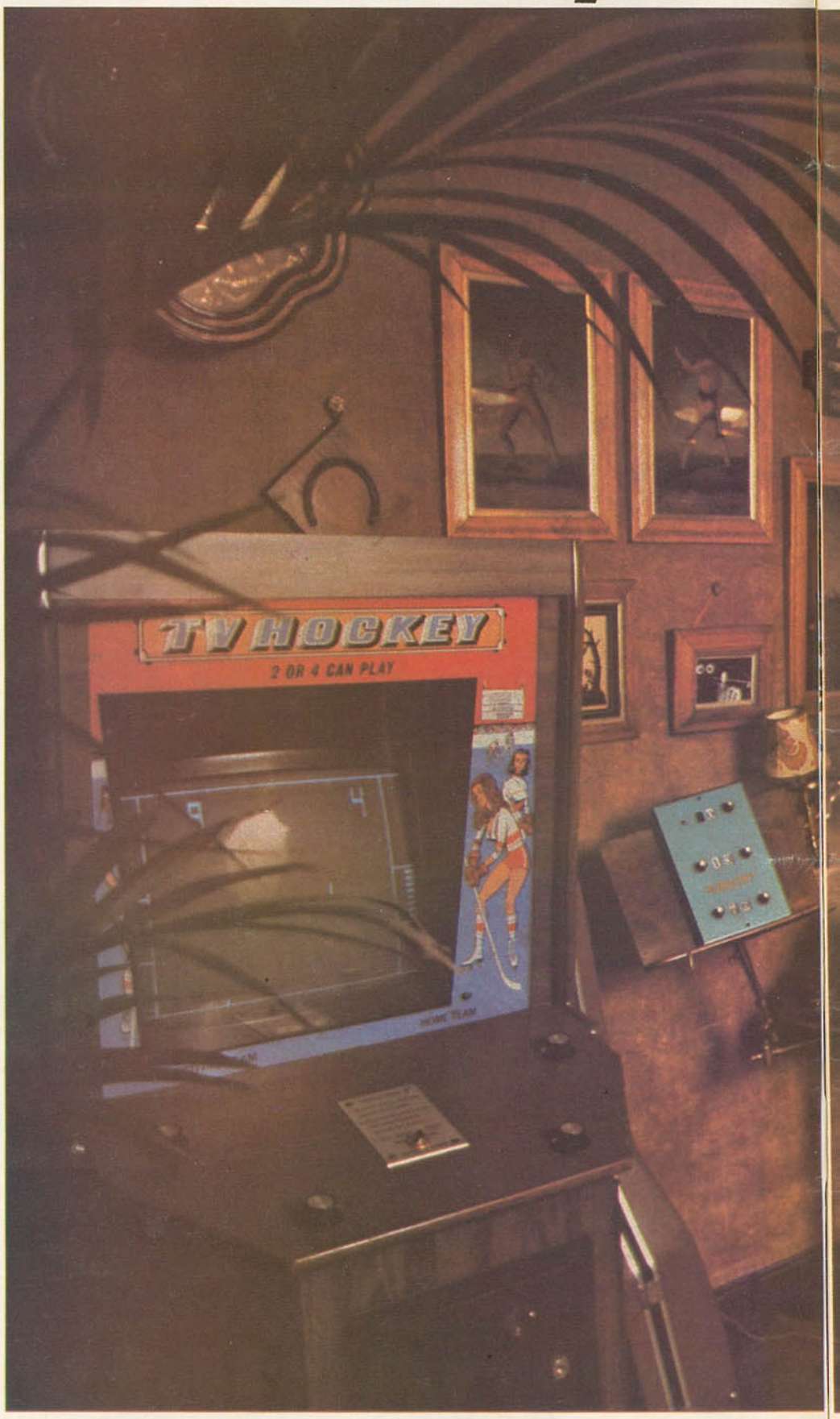
EDDY : ROI DU ROCK, FAN

On le savait passionné de cinéma, grand collectionneur d'armes de l'Ouest, le voici aujourd'hui fou de jeux électroniques ; il en possède une impressionnante collection, des plus simples aux plus sophistiqués. Ce père tranquille du rock nous invite dans son temple ludique.

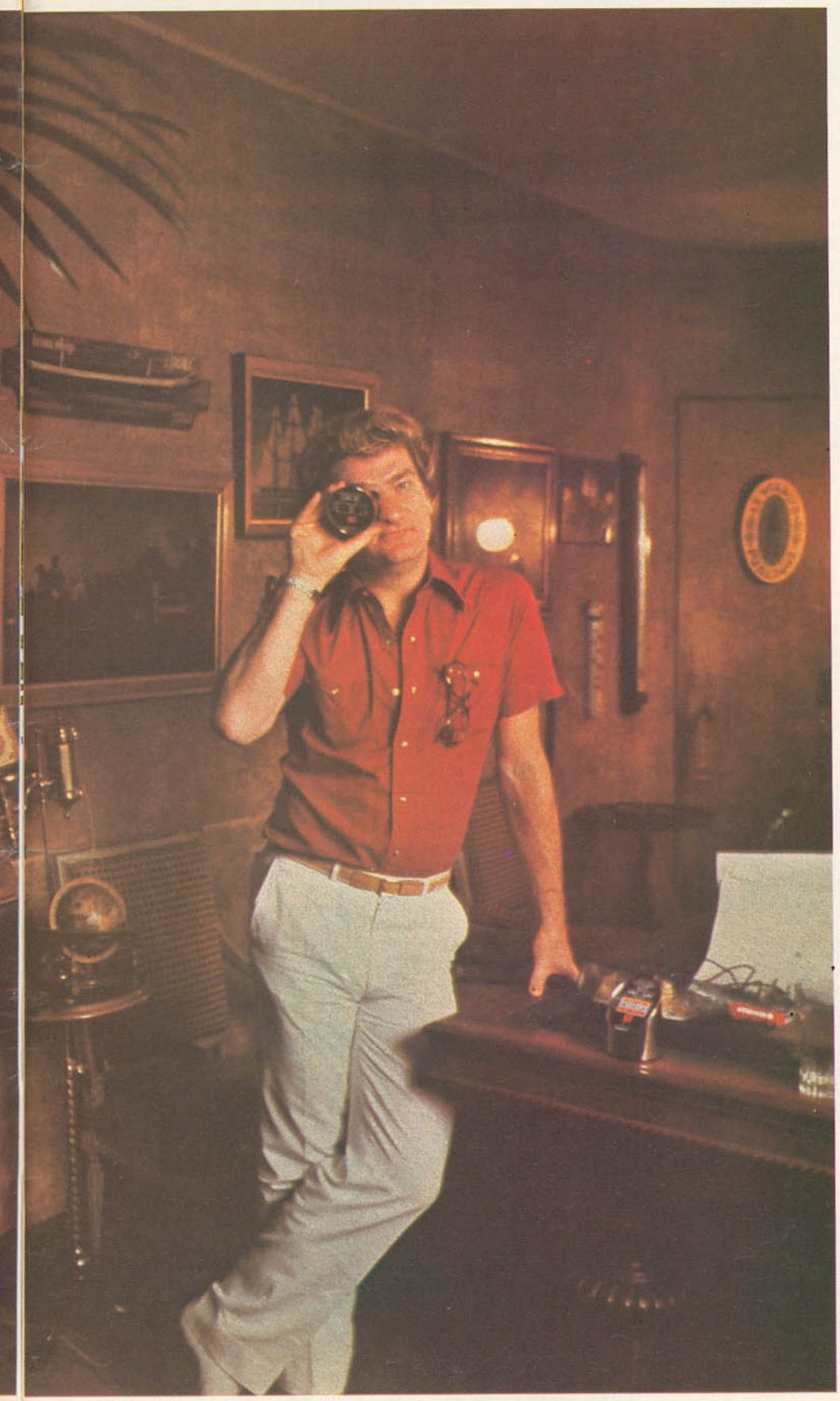
Le mètre quatre-vingts, la tignasse crantée couleur sable-roux, Eddy Mitchell l'homme aux trente disques d'or m'attend, un revolver à la main. Flegmatique et serein d'apparence, scrutant l'horizon, la paupière lourde, il s'apprête à « faire un carton », histoire de se mettre en forme et de commencer sa journée. Qui est-il donc ce grand gamin avec son air de brute pour bande dessinée — « Gros Bœuf » comme l'ont surnommé ses musiciens ? Une espèce de grand fou, cultivant un personnage solitaire, jouant parfois au cow-boy ou au Zorro de l'an 2000. Grand amateur de films de série B, fanatique du cinéma américain, producteur-présentateur de la « Dernière Séance » sur FR3, Eddy Mitchell, grâce à son humour, est resté un pur — la frime ce n'est pas son truc. Alors, pour se défouler il s'amuse. Il n'aime pas les boîtes de nuit et préfère pantoufler chez lui, regarder un bout de film ou écouter un disque car l'important pour lui, c'est la musique. Avec deux ou trois bons copains, sa femme, ses enfants, avec chaque jour, une séance de cinéma et des jeux vidéo, il a ainsi tout pour être heureux.

Fasciné par le jeu et les Etats-Unis, Eddy Mitchell s'est toujours inspiré de l'Amérique — de ses techniques, de son sérieux — et s'est nourri de son imagination. Ses escapades professionnelles à Los Angeles, à New York et à Nashville le prouvent, ainsi que son dernier spectacle parisien au Palais des Sports baptisé « Eddy On The Rock » où, entouré de douze musiciens et de six choristes, il a eu l'idée de transformer la scène en un gigantesque flipper avec un décor constellé des plus belles affiches américaines. Dans sa maison de Neuilly, dotée d'une salle de cinéma pour visionner ses quatre cents vidéo-films qu'il revoit inlassablement, il possède ce qui se fait de mieux en matière de vidéo : *Dig-Dug, Qix* et *Omega Race* pour ne citer que les plus connus. Et dans cette ambiance de kermesse où jeux électroniques et flippers mènent la danse, une cacophonie assourdissante s'échappe d'une multitude d'engins facétieux, enveloppés d'éclairs, de nuages et de néons agressifs.

Seuls délaissés pour un temps, carabines Winchesters et revolvers sommeillent dans un coin. Les films hollywoodiens en palissent de jalousie et les disques de Nashville en ont le tournis.



DU FLIP...



ELIE BERNAGER

Calé dans son fauteuil, un verre de Chivas à la main, Eddy Mitchell n'a rien du rocker, dur, provocant et parfois même agressif. Presque courtois, cachant sous l'ironie sa timidité, Eddy a l'air parfaitement bien dans sa peau. En évoquant une certaine vision des années 60, « l'époque où l'on s'électrisait à plaisir de vibrations d'insouciance », il semble nostalgique. C'est pourquoi il préfère le spectacle à la réalité, le rêve au quotidien, en un mot faire du cinéma, « son » cinéma. « Le cinéma fait partie de ma vie et des choses que j'aime avec un grand A, comme tous ces gros joujoux », dit-il en désignant d'un doigt ses rutilantes machines. « Avec elles, en appuyant sur un bouton, c'est l'aventure et vous pouvez vous mesurer à Jesse James ou au hors-la-loi du Far West. C'est mieux que la guerre des Malouines que je n'arrive pas à prendre au sérieux ; j'ai l'impression que c'est une guerre sponsorisée. Pourquoi ne pas envoyer des avions Martini puisqu'il y a des missiles Marcel Dassault et qu'on fait cocorico ? Moi, je préfère de loin me défouler avec ces engins. »

Soudain, d'un bond, Eddy se lève et plus cow-boy que jamais, « santiags » bien astiquées, s'en va jouer ailleurs. Il branche les commandes de son « Vidéo-Computer System Atari », introduit une cassette dans la console, et, sur l'écran, des vaisseaux intersidéraux décrivent des courbes hallucinantes en crachant des rayons exterminateurs. Les deux galaxies s'affrontent dans un combat sans merci quand un cri retentit : « Wouah, j'ai gagné ! » Eddy est heureux. « Il me faut du bruit, éprouver un choc, ce côté aventure me plaît beaucoup et je redeviens un petit garçon. » Puis enclenchant dans la console la cassette « Indy 500 » il joue les Fangios : à sa gauche, un levier de vitesse, devant le volant le tableau de bord et la route se déroule comme un ruban. La course est sous nos yeux, on s'y croirait ! Le circuit, avec force chicanes et les voitures, défile, évitant les autres véhicules. Eddy est là, captivé, fasciné, les yeux rivés sur le circuit. Et, pour parachever le décor, il appuie sur d'autres touches et nous voici baignant dans un bruit assourdissant de clic, de doin-doin, sans compter les rafales de mitraillettes et les vrombissements des bolides.

Devant ces écrans Eddy se démène, se défoule. Il lui faut pour cela de l'adresse, de la précision et de la stratégie et... des réflexes.

La quarantaine triomphante, il avoue benoîtement : « Je suis heureux, je ne me sens pas vieillir, je suis peut-être gâteux, mais j'aime ça ! »

Des projets, Eddy en a plein son carnet : un film en automne avec Lautner, Miou-Miou et Roger Hanin et peut-être en mars 83 un film avec Robert Mitchum, son idole. Ça, même en rêve, quand il était gamin, il n'aurait jamais osé l'envisager.

Danielle LYARD

Shopping

CHINOISERIES

Les possesseurs de console sont décidément comblés pour cette fin d'année. Fabriquées à Hong-Kong sous licence américaine, les cassettes Spectravision compatibles avec les consoles Atari sont arrivées en France. Cinq cassettes sont actuellement disponibles : « Gangster alley », « Planet patrol », « Cross fire », « Tape worn » et « China syndrome ». Des personnages originaux aux noms suggestifs (Joe la balafre, le Borgne...), un graphisme séduisant, des rebondissements passionnants, tel est le menu proposé par E.M.K. distribution, l'importateur des cassettes Spectravision.

DANGER : S.F.

La société Integrate, importateur et distributeur exclusif des jeux vidéo Imagic a annoncé en octobre la parution de quatre cassettes :

— *Demon attack :* des légions de créatures démoniaques envahissent la planète Krybor. Vous devrez les foudroyer à l'aide de votre canon laser.

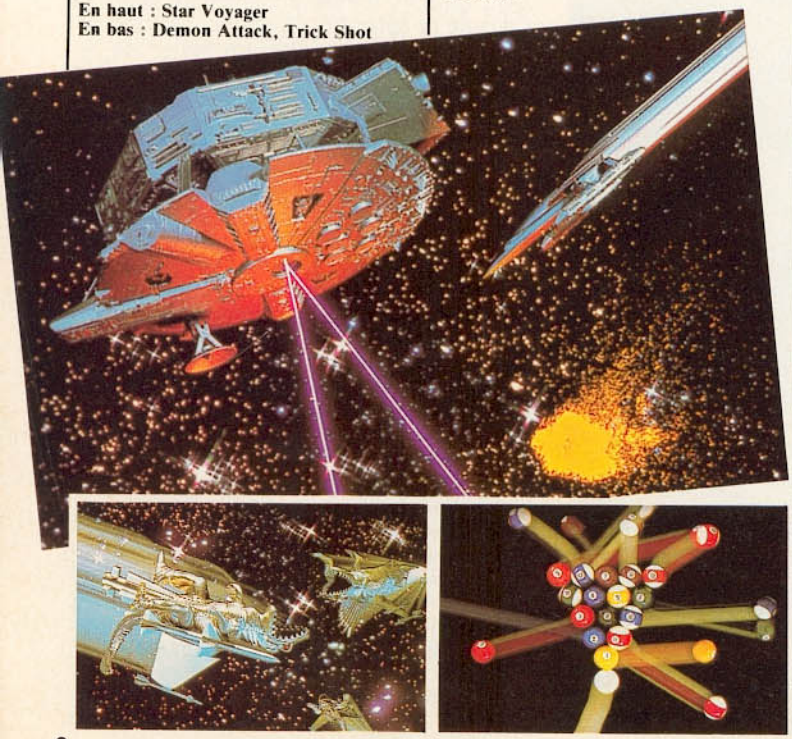
— *Cosmic Ark :* l'arche cosmique brille dans le ciel : vous devez récupérer des créatures venant de planètes lointaines tout en évitant des nuées d'ennemis qui attaquent de tous côtés.

— *Star Voyager :* vous pilotez le vaisseau spatial Star Voyager à travers l'espace. Votre mission : franchir les portails de sept étoiles, guidé par votre radar. Des ennemis vous attaquent : détruisez-les avec votre laser ou vos torpilles à photons, tout en conservant suffisamment d'énergie pour mener à bien votre mission.

— *Atlantis :* vous commandez les forces chargées de défendre la cité engloutie, qui est menacée par des escadrons volants. Grâce à vos trois bases de missiles, nettoyez le ciel encombré par les vaisseaux ennemis.

Ces quatre cartouches spectaculaires, au graphisme surprenant, devraient être suivies de *Trick Shot,* un jeu de billard avec possibilité de « rétros et d'amortis », *Fire-fighter,* une lutte acharnée contre le feu ; *Riddle Of The Sphinx,* qui vous entraînera dans la vallée des rois. Tous ces jeux, qui sont actuellement conçus pour se brancher sur une console Atari, existeront sous peu en version Mattel.

En haut : Star Voyager
En bas : Demon Attack, Trick Shot



STROUMPFER AVEC LES STROUMPFS

Les enfants qui trouvaient les jeux à cristaux liquides trop rapides ou trop complexes sont maintenant comblés. Orli jouet a conçu spécialement pour eux un jeu LCD à deux vitesses dont une très lente. Les héros de ce jeu sont les célèbres Stroumpfs qui ont accepté de quitter leur champ de salsepareille pour se mettre à l'heure de l'électronique. Un jouet séduisant (qui dispose, bien sûr, de tous les perfectionnements - montre, réveil, chronomètre). Particulièrement recommandé aux touts petits.

MEMOIRE DE CONSOLE

Le vidéo-club Micro Vidéo innove une fois encore, en important une cartouche de mémoire qui augmente considérablement les capacités de la console Atari. Il devient alors possible, en reliant votre console à un magnétophone à cassettes ordinaire, de disposer de jeux audios très sophistiqués, enregistrés sur de banales cassettes. Ces jeux offrent des possibilités immenses, avec changements de plans, graphisme très précis, notion d'espace et de profondeur. Nous assistons là à une tentative très intéressante qui devrait obtenir un réel succès dans le monde des jeux, en ouvrant de nouvelles voies aux concepteurs et importateurs de jeux. Quatre cassettes sont actuellement disponibles au vidéo club Micro Vidéo, 8, rue de Valenciennes - 75010 Paris.

INITIATION

Thomson a présenté au dernier SICOB le *T07,* (téléordinateur système) un ordinateur destiné avant tout aux enfants entre 6 et 11 ans. Grâce à un logiciel à communication facile en langage Basic et assembleur 6809, il se propose d'initier les enfants dans de nombreux domaines. Ainsi, le « LOGO », fer de lance des programmes à venir, simplifiera le dialogue avec l'ordinateur ; « Atomium », « Echo », « Logicod » seront plus scientifiques. Dans la collection informatique « microdidact », vous trouverez *« Mes premiers programmes »* ainsi qu'une « Initiation au langage Basic ». Dans la collection « Mini-maths » vos enfants découvriront *« Compléments et Multiples »* et *« L'horloge ».* Enfin dans la collection « Vifinathan », le programme *« Vifiscience »* leur parlera de diététique, enseignera les rudiments de l'allemand et leur fera découvrir les mots croisés.

ECRAN LIBERE

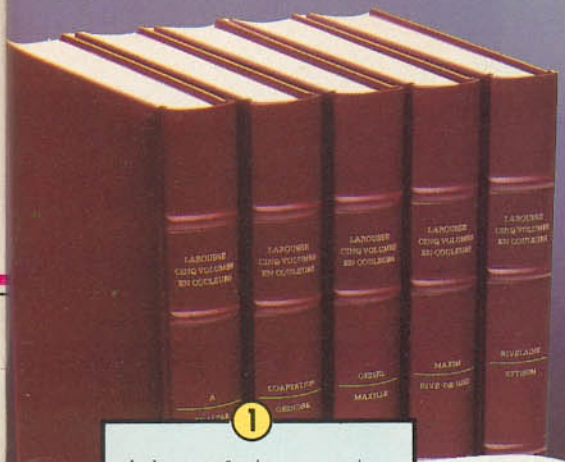
Seul fabricant français dans le domaine des jeux électroniques vidéo programmables, la radio-technique a présenté en octobre le *« Jet 27 » ;* avec le même catalogue de cassettes que *Vidéopac,* la console de jeux vidéo est livrée, cette fois-ci, avec son propre écran de visualisation. De la sorte, l'écran T.V. familial est libéré : les joueurs peuvent enfin tranquillement s'affronter sans encourir les reproches de ceux qui préfèrent regarder la télévision.

Milton Bradley, le fabricant du célèbre *« Simon »,* a également décidé de lancer sur le marche une console de jeu qui possède son propre écran et qui utilise les cassettes d'Atari et de Mattel. Affaire à suivre...

Lire

CASSETTES EN BD

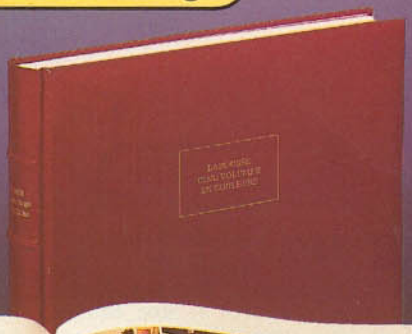
Les héros de bandes dessinées, Superman, Conan ou Spiderman n'ayant pas hésité à envahir les écrans de jeux vidéo, ▶



Tous les dictionnaires en un seul ouvrage.

Dictionnaire encyclopédique Larousse

5 volumes en couleurs.



1

Le Larousse 5 volumes en couleurs est l'ouvrage du "juste milieu" : à la fois complet et très maniable c'est, de tous les dictionnaires encyclopédiques, celui qui vous sera le plus utile. Vous constaterez que son "quotient d'utilisation" est exceptionnellement élevé : ses performances vous surprendront et il deviendra vite indispensable à chacun des membres de la famille.

2

C'est un dictionnaire général : vous y trouverez des définitions précises de **tous les mots** de la langue française (avec, pour chaque mot : le ou les sens, l'orthographe, la prononciation, l'étymologie, les synonymes), de tous les **noms propres** (hommes et œuvres célèbres, noms de lieux du monde entier...) et de **tous les sujets** appartenant à toutes les disciplines (sciences, techniques, histoire, médecine, littérature...).

3

C'est un dictionnaire encyclopédique : difficultés grammaticales, problèmes juridiques ou économiques, questions scientifiques ou médicales, chaque sujet important ou compliqué donne lieu à des **explications claires et approfondies** ou à des encadrés encyclopédiques qui vous permettent de comprendre facilement et définitivement tout ce qui, aujourd'hui encore, vous semble hors de portée.

4

C'est un dictionnaire **vivant et coloré** : avec ses **12 554 illustrations** et ses **542 cartes en couleurs,** il rompt totalement avec l'impression d'obscurité et de morosité que dégagent trop d'ouvrages savants. Car Larousse sait que la culture est le contraire de l'ennui : c'est pourquoi nous avons réalisé cet ouvrage qui vous enchantera (et qui ravira vos enfants) par sa clarté, sa beauté et ses explications passionnantes.

5

C'est un ouvrage de grande classe : introuvable dans le commerce, cette édition revêtue d'une superbe reliure sera l'un des joyaux de votre bibliothèque. Ses 5 forts volumes sont conçus pour résister à une utilisation quotidienne : reliés en Skinluxe avec titres gravés au fer à dorer, ils seront comme neufs dans plusieurs années.

5 points forts qui vous donnent l'assurance de réaliser un excellent investissement.

Seul Larousse pouvait réaliser ce véritable "tour de force" : réunir, en 5 superbes volumes grand format, 118 146 articles, 3 255 pages, 12 554 illustrations et 542 cartes, tout le savoir d'un dictionnaire encyclopédique complet.

C'est le dictionnaire que vous attendiez : ses **définitions** précises de chacun des mots de la langue française, ses **explications** claires et approfondies de tous les sujets compliqués et ses **magnifiques illustrations** toutes en couleurs vous séduiront, passionneront vos enfants et permettront à chacun des membres de la famille d'acquérir et d'actualiser un maximum de connaissances.

Indispensable pour préparer un **devoir** ou un **examen,** irremplaçable pour élucider une question sur laquelle vous butez dans votre **profession** ou au cours de vos **loisirs,** le Larousse 5 volumes en couleurs sera l'un des **investissements culturels** les plus réussis de votre existence.

Une source inépuisable de savoir.

Quel est le sens exact du mot microcosme ? Doit-on dire "nous avions convenu" ou "nous étions convenus" de nous écrire ? De quels éléments se constitue une centrale nucléaire ? Comment adopte-t-on un enfant ? Qu'est-ce que le fauvisme, le cubisme, l'expressionnisme?...

Le Larousse 5 volumes en couleurs répond à vos questions **dans tous les domaines :** sciences, techniques, médecine, économie, politique, sociologie, religions, histoire, géographie, géologie, sciences de la nature, arts, lettres, architecture... Ce maître ouvrage, dans la grande tradition Larousse, ne se contente pas de vous livrer toutes les clés d'un langage parfait : il vous rend aussi les services de plusieurs dizaines d'ouvrages spécialisés.

N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT

Bon pour un essai gratuit du tome I

à compléter et à renvoyer aujourd'hui à
Larousse - B.P. 235 - 75264 PARIS CEDEX 06

Oui, je désire recevoir, pour un examen gratuit de 10 jours et sans aucune obligation d'achat, le tome I du Dictionnaire encyclopédique Larousse 5 volumes en couleurs, revêtu d'une luxueuse reliure **en Skinluxe.**

Si je décide, au terme de cet essai, d'acquérir l'ensemble de la collection, je choisirai l'un des modes de paiement très avantageux que vous me proposerez lors de l'envoi du premier volume (possibilités de paiement par mensualités à partir de 118,90 F, avec un premier versement à la commande de 160 F).

Sinon, je vous renverrai le premier volume aux frais de Larousse et sans explications.

Nom _____

Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code postal _____ Ville _____ Tél. _____

Signature obligatoire (parents pour les mineurs) _____

Cette offre, susceptible d'être modifiée à partir du 01.11.82, n'est valable que pour la France métropolitaine, la Belgique et le Canada.

7 2 1 0 1

pourquoi le phénomène inverse ne se produirait-il pas ? Telle est la question posée par Atari. L'« Atari Force », une équipe de cinq super-héros a donc vu le jour sous les crayons de Ron Andru, Dick Giordano et Mike Decarlo, sur des scénarios de Gerry Conway et Roy Thomas. A la première B.D. vendue aux U.S.A., indépendamment de tout jeu électronique, vont donc succéder des livrets qui reprendront les thèmes des jeux vidéo et seront vendus avec les cassettes. Ainsi, l'« Atari-Force » accomplira de nouveaux exploits sur le thème de la cassette d'anticipation *« Berzerk »* avant de se lancer au devant des *« Star raiders »*.

L'ELECTRONIQUE EN B.D.

Après l'histoire, la musique, la philosophie, la bande dessinée se propose de nous guider dans le monde, mystérieux pour beaucoup, de l'électronique. Ainsi, Publitronic vient de faire paraître une nouvelle publication, « Rési et Transi » ; ces derniers sont les personnages principaux de cette B.D., d'initiation à l'électronique dont les textes et dessins ont été réalisés par Yvon Doffague et Yves Caussin, en collaboration avec la revue Elektor (magazine d'électronique pour labos et loisirs).

Coulisses

EPCOT CENTER

Epcot Center V, dernière création de Walt Disney, a ouvert ses portes au début du mois d'octobre. Deux fois plus grand que Disney World, ce centre d'attraction est divisé en deux parties, Future World et World Showcase. Future World offre un panorama des techniques et des arts contemporains : autour d'un dôme gigantesque, dans lequel les visiteurs peuvent découvrir les paysages terrestres, plonger au fond des océans, s'élancer dans l'espace. Différents pavillons illustrent les thèmes fondamentaux de notre société. Ainsi, Bell System présente « Space Ship Earth » un monument élevé à la gloire de la communication, symbole de notre survie à travers les âges... Exxon offre un show qui se déroule dans un building de la taille de trois terrains de football. Général Motors vous entraîne de plus en plus rapidement sur les routes du « World Of Motion ». Kodak propose un « Journey Into Imagination », un fantastique voyage dans le monde merveilleux de l'art, de la littérature, de la science et de la technologie. Kraft présente « The Land », un pavillon consacré aux relations qui unissent les humains et la nature autour du globe. Sperry Univac évoque l'utilisation de l'ordinateur dans Disney World. En projet pour 1983, General Electric présentera « Horizon », qui célèbrera les différents styles de vie du 21e siècle. En 1984, « The Living Seas » entraînera les visiteurs dans un voyage fantastique au fond des océans ainsi que dans une base marine futuriste.

L'autre partie de Epcot Center V sera intitulée « World Showcase » (Spectacle du monde). Autour d'un lac, les différents pays, (les USA, le Canada, l'Angleterre, la France, le Japon, l'Italie, l'Allemagne, la Chine, le Mexique, Israël, l'Afrique équatoriale, l'Espagne) ont recréé un décor caractéristique de leur pays. Il est ainsi possible d'errer dans les rues d'un petit village de Bavière, d'aller se rafraîchir dans un pub anglais, d'explorer les ruines de Mexico et, bien sûr, de visiter la Tour Eiffel.
Un voyage bien tentant comme seuls les américains pouvaient en proposer.

HARD

Sous le nom de Mistique Presents Swedish Erotica, la société américaine Caballero Control a présenté aux U.S.A. les trois premières cassettes de jeux à thème pornographique. *« Custer Revenge », « Bachelor Party », « Beat'em and eat'em »* seront vendues une fois et demi plus cher que les cassettes normales. D'autres jeux sont bien sûr en préparation qui reprendraient les titres de films X célèbres.

RETRO-MUSEUM

Passionnés de machines à sous, fanas de flippers, précipitez-vous au Las Vegas Museum (23, rue Beaubourg 75003 Paris - Tél. : 274.77.21). Il est en effet question de fermer les portes de ce sanctuaire du jeu qui abrite la plus importante collection de machines à sous du monde et offre une rétrospective du flipper de 1850 à 1980. Vous pourrez découvrir un ancêtre — le « rotuor » à billes d'ivoire plus que centenaire, et la dernière merveille de l'électronique qu'est le flipper « parlant », après avoir suivi l'évolution de ces machines prodigieuses. Hâtez-vous donc de pénétrer dans le monde magique, onirique, sensuel, rétro

du flipper, revivez son histoire en jouant avec d'authentiques billards mécaniques de l'époque de la prohibition et les célèbres « flipper à millions » des années 30...

L'AIR DE MEPHISTO

Chess Robotique, l'importateur des célèbres Méphisto, a présenté, au début du mois, le *Méphisto S*, un nouveau boitier appelé à remplacer le *Méphisto II*. Le module actuellement utilisé sur le *Méphisto II* peut, bien sûr, s'adapter au *Méphisto S* qui le fait alors simplement tourner plus vite. Le nouveau module incorporé au *Méphisto S* est celui de l'ESB, cet échiquier auto-répondeur de prestige. Ainsi, le milieu et surtout les fins de parties sont nettement améliorés, la vitesse est augmentée, bref les performances de cet appareil semblent largement supérieures à celles du *Méphisto II*, pour un prix inférieur. Inconvénient, le *Méphisto S* ne fonctionne pas sur pile.

Hola!

LE CHALLENGER EST UN CHAMPION

Nos lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes l'erreur qui s'est glissée dans nos colonnes. L'ordinateur d'échec, essayé page 45 de notre premier numéro, s'appelait, bien sûr, le Chess Champion Mark V et non le Chess Challenger Mark V.

LE TILTOSCOPE S'EST EMBALLE

Notre tiltoscope, lors de l'essai des jeux LCD, a été à ce point passionné par l'action trépidante des jeux Ludotronic qu'il en a oublié une précision importante : chacun d'eux possède un chronomètre et un dateur, contrairement à ce qui était indiqué dans le tableau.

NOUVEAU EN FRANCE

BAMBITRONIC

La 1ère vente spécialisée de jeux électroniques par correspondance

SPECIAL FETES

Ces vidéo-poches
font montre - réveil - jeux
avec 2 niveaux de difficulté
TOUS NOS JEUX SONT GARANTIS
6 MOIS.

BATAILLE NAVALE

POMMIER

1re SÉRIE 179F pièce (avec piles)

GRAND PRIX

NAVETTE SPACIALE

2e SÉRIE 239F pièce (avec piles)
PIEUVRE - FEU - PARACHUTE - POPEYE - MICKEY
FORT-APACHES - SNOOPY

3e SÉRIE 295F pièce (avec piles)
NOUVEAUTÉS | DOUBLE ÉCRAN
OIL - PANIC - DONKEY KONG

JEU D'ECHEC ELECTRONIQUE A CRISTAUX LIQUIDES 1690F
Autres choix en stock

Offre valable dans la limite des stocks
Magasin de démonstration-vente : **BAMBINO**
85300 CHALLANS
Tél. (51) 93.03.93

H.A.P. Conseil

NOMBRE	MODELE	PRIX
	TOTAL	

+ 6 F de participation aux frais de port par jeu.

ENVOI PAR RETOUR

PORT GRATUIT POUR 4 JEUX ET PLUS

Ci-joint mon règlement ☐ Chèque ☐ Mandat lettre ☐ C.C.P.

BON DE COMMANDE A RENVOYER A :
BAMBITRONIC
8 rue du Général Leclerc. 85300 Challans

NOM _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code postal _____ Ville _____
Signature :

Cette commande vous fait entrer dans le Club BAMBITRONIC 83

TILT JOURNAL

Curieux

COUPES ELECTRONIQUES

Pour remplacer les magazines traditionnels, le salon de coiffure Alexandre de Paris Diffusion (83 avenue Niel) a mis à la disposition de ses clientes des jeux électroniques, signés Micro-Meccano. Manière originale et agréable de se distraire... ou test approfondi avant les cadeaux de Noël.

HOROSCOPE DANS LA POCHE

Après avoir indiqué l'heure, à New-York ou à Paris, joué de la musique, réveillé et, éventuellement facilité les calculs, les calculatrices vont bientôt remplacer Madame Soleil. Sanyo vient en effet de lancer aux Etats-Unis, une calculette, la *F.T. 7*, qui peut prédire l'avenir. Lorsque vous aurez donné votre date de naissance à la machine, celle-ci pourra vous fournir des prévisions pour 24 heures dans quatre domaines : (une courbe pour chaque domaine) santé, jeu, travail et amour. Si vous trouvez que les informations offertes ne sont pas suffisantes pour planifier votre semaine, vous pourrez également l'interroger pour les jours à venir. Il est même possible de questionner la machine sur des évènements lointains et, éventuellement de connaître l'avenir de ses voisins, pour peu que l'on sache leur date de naissance. Un seul regret, la garantie jointe à la calculatrice ne couvre que les défauts mécaniques...

MOBIL-VIDEO

L'accroissement considérable du nombre de « mobil-homes », « motor-homes » et autres camping-cars, a incité un fabricant de console américain à créer un jeu vidéo, *l'Arcadia 2001*, qui fonctionne en 12 volt. Ce système permet ainsi de jouer en voiture, en bateau, dans une caravane, bref dans tous les endroits qui ne possèdent pas une alimentation en électricité normale. Trente cassettes seront disponibles aux U.S.A. à la fin de l'année pour cette console astucieuse qui possède, détail agréable pour les batteries, un témoin lumineux de marche/arrêt.

Rencontres

EN DIRECT...

Les jeux électroniques se sont lancés à l'assaut des chaînes de télévision. Depuis un an, l'émission « Super champion » diffusée par T.MC. à 18 h, permet à des candidats, appelés par téléphone par Max Lafontaine de jouer, de chez eux, sur une console Atari. Mais, jusqu'ici limités à des jeux classiques (Pendu, Nombre Flash...), les organisateurs de ces concours ont vu s'ouvrir de grandes possibilités grâce aux mini-ordinateurs. Grâce à un ordinateur Atari 800, ils peuvent pratiquement faire jouer « en direct » les candidats. Ainsi, il est possible, en se trouvant loin des studios, de communiquer ses instructions à l'ordinateur situé, lui, dans les studios d'enregistrement tout en suivant le déroulement du jeu sur son écran T.V.

CHAMPIONNATS D'ECHECS

Les 11 et 12 septembre 1982, s'est déroulé à Londres un championnat d'ordinateurs d'échecs, qui a vu la victoire *d'Advance*, premier toute catégorie, et de la *Régence*, premier appareil commercial. Conçu par l'équipe de David Lévy, le programme Cyrus de la Régence, qui a déjà gagné l'année dernière, est très bon à un minute trente secondes par coup. Voici les résultats de ces journées échiquéennes, résultats dont la valeur est compromise par l'absence regrettable de partenaires déjà bien connus, tels *le Sensory 9* ou le *Méphisto II*.

1e *Advance* - 6 points / 2e *La Régence* - 5 points / 3e *Philidor* - 4,5 points / 4e *Bogol* - 4 points / 5e *Nouveau module Mark V O1* - 3,5 points ex-aequo avec *White-Night* / 7e *Président Turbo* (scisys) - 3 points ex-aequo avec *Cyrus II, Galubiet 82, Micromurks* / 11e *Conchess* - 2,5 points / 12e *Spectron* - 1,5 points / 13e *Chess 86* - abandon à la troisième partie.

La Régence, fabriquée par France Double R, vient d'être mis en vente, début novembre, au prix moyen de 4 500 francs et il fera prochainement l'objet d'un test dans nos colonnes.

Concours

VOUS ETES TROP FORTS

Patience ! Les résultats de notre grand concours Astéroïdes Atari seront publiés dans notre numéro 3. Auparavant nous avons départagé au Salon de l'Enfance les meilleurs d'entre vous (ceux qui franchissaient 99 999 points).

POUR UNE POIGNEE DE DOLLARS

Devant le succès remporté aux U.S.A. par le concours « Simon », M.-B. Electronics a conçu un projet de championnat mondial. Rappelons que ce concours qui s'était déroulé à Chicago, New York, Los Angelès, San Francisco, Philadelphie, Boston et Dallas au début de l'année 1982, avait rapporté à son vainqueur 10 000 $.

ATARIATHLON

Le premier Trophée Atari-Tilt-Télé Poche s'est déroulé au Salon de l'Enfance du 27 octobre au 11 novembre.

L'association de notre magazine et d'Atari, leader mondial des jeux vidéo a permis la création d'une animation spectaculaire : l'Atariathlon.

Par poule de 6, les candidats se sont affrontés sur 3 épreuves : 1) *Pac-Man* 2) *Space Invaders* 3) *La Cassette Joker*.

La cassette Joker a été tour à tour Berzerk, Circus Atari, Super Breakout, Video Pinballs, Asteroïds, Defender, Missile Command et Yar's Revenge.

Les 12 sélectionnés issus des éliminatoires se sont affrontés pour les demi-finales. Tous ont été récompensés par un abonnement d'un an à Tilt et un tee-shirt.

La finale réunissait les 3 meilleurs Atariathloniens.

Le vainqueur gagnait un ordinateur de jeux Atari et une médaille d'or.

Les 2e et 3e places sur le podium, une médaille d'argent et de bronze, un livre Pac-Man et un abonnement à Tilt magazine.

Nous publierons les résultats dans le prochain numéro de Tilt.

Cher papa

“Cher papa, depuis le jour où tu m'as expliqué les électro-aimants, la poudre à canon et la pomme de Newton, je suis sûr d'une chose : c'est à toi que je dois ma “vocation scientifique”. Alors aujourd'hui, je te demande le cadeau que tous les Einstein - ton fils compris - méritent : le calculateur de poche HP-15 C.

Rassure-toi, c'est un cadeau très utile : 448 lignes de programmes, calcul matriciel, fonctions Solve et Integrate, 25 labels, 12 tests conditionnels, 10 indicateurs binaires, calculs sur les complexes, 7 niveaux de sous-programmes, logique informatique, de quoi transformer tous les examens en jeux d'enfant.

Et si tu veux d'autres raisons sérieuses, il y en a plein les publicités : “un calculateur qui m'aidera dans mes études, et demain dans ma vie professionnelle”, “Hewlett-Packard synonyme d'innovation technologique”, et j'en passe...

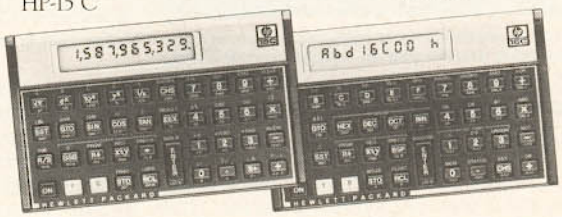
Mais entre nous, la véritable raison, c'est que le HP-15 C est le calculateur de poche le plus fantastique du moment.

Rends-toi compte : presque un ordinateur sur 13 cm de long et 1 cm d'épaisseur !

Maintenant c'est à toi de décider (l'adresse des distributeurs Hewlett-Packard est très facile à trouver). Ton fils.

P.S. : Rappelle-toi ta règle à calcul : c'était déjà un beau “jouet”. ”

HP-15 C HP-16 C



Pour obtenir la liste des distributeurs, adressez-vous à Hewlett-Packard France, 91947 Les Ulis Cedex. Tél. (6) 907.78.25.

Les moyens de l'ambition.

Champions

LES GLOUTONS ATTAQUENT

Ils sont complètement fous ces Américains ! On connaissait leur engouement pour les jeux vidéo et le Pac-Man en particulier, mais l'on s'étonne quand même en apprenant qu'ils ont été jusqu'à instaurer un « Mémorial Pac-Man Day » (journée commémorative du Pac-Man). Tous les 6 avril de chaque année, l'Amérique vit à l'heure du Pac-Man. Défilés, concours et fêtes se déroulent au son du « miam-miam » des fameux petits gloutons.

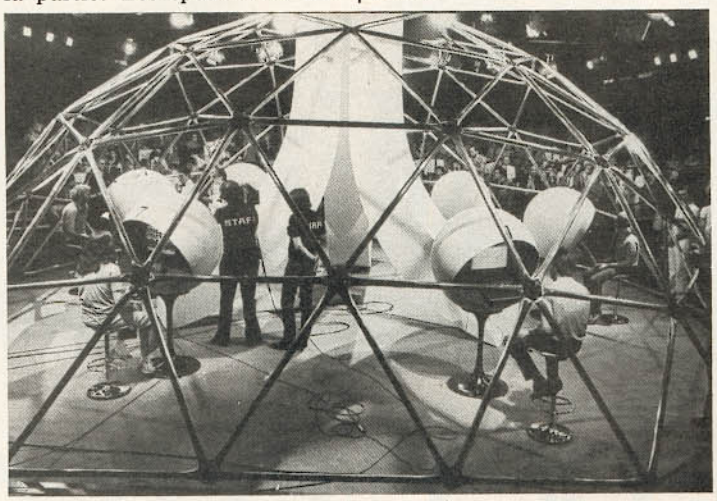
Devant l'importance du phénomène « Pac-Man », une confrontation au niveau mondial s'imposait. Atari a donc organisé un concours qui a permis à 150 000 candidats du monde entier de s'affronter pour le titre mondial.

En France, 50 000 candidats se sont inscrits aux sélections qui se déroulaient chez les vendeurs de cassettes vidéo, les grands magasins ou les foires. Répartis en deux catégories, Juniors (— 25 ans) et Seniors (+ de 25 ans), ils devaient en quinze minutes faire le plus grand nombre de points possibles. Les 60 meilleurs ont reçu un ordinateur de jeu Atari et ont été sélectionnés pour la finale qui a eu lieu au Palace à Paris, le 4 septembre.

Au Palace, les portes s'ouvrent à 15 h 30. Respect aux aînés, les Seniors montent sur la scène, le sourire un peu crispé. Après avoir tiré au sort leur console, ils attendent le top départ. « 5, 4, 3, 2, 1, 0 », les voilà lancés. Chacun son style. Penchés sur leur console, les pieds écartés, le joystick rivé à la table, se dandinant d'un pied sur l'autre ou raide comme des piquets, un seul objectif, manger les points, manger, manger et ne pas se faire toucher par un fantôme durant les 15 mn de la partie. Les spectateurs suivent le déroulement des opérations sur l'écran géant situé au-dessus de la scène. Par moment, des images de film des Marx Brothers déclenchent l'hilarité. Une bonne ambiance s'installe grâce à un excellent fond musical... Palace oblige.

Voici les vainqueurs : Vincent Noiret, 13 ans, lycéen de la région parisienne, chez les Juniors. Gérard Kieffer, médecin à Strasbourg, chez les Seniors. Ils recevront tous les deux une coupe, une médaille d'or et surtout le dernier né des ordinateurs ménagers d'Atari, l'Atari 800. De quoi passer de bons moments. Il faut dire que tous deux sont des « professionnels » du jeu.

Gérard Kieffer qui nous avait déclaré dans un premier temps qu'il ne jouait qu'occasionnellement, avoue enfin passer 3 h par jour, face à son écran vidéo.



La finale Seniors du championnat mondial des jeux Atari.

Vincent Noiret (à gauche) pour la catégorie Juniors et Gérard Kieffer pour la catégorie Seniors reçoivent le premier prix du championnat de France.

Le champion du monde « Juniors » Craig Heat (GB) en pleine action.

ET VOICI LE GRAND JOUR !

C'est finalement « Captain Vidéo » qui a accueilli dans ses murs les finalistes de tous les pays, et non la ville de Monaco, comme il était prévu initialement. Sous un dome d'acier, chaque concurrent découvre sa console, dissimulée, suprême raffinement, dans ses gloutons jaunes. Sur le plateau, le robot Atari accompagne les présentateurs ; dans la salle, les commentaires — dans toutes les langues — fusent. Sans être chauvins, nous pouvons être fiers de nos représentants. Tous deux sont arrivés en seconde position, Vincent Noiret derrière Craig Heap (19 032 points pour le Français, 20 140 pour l'Anglais) et Gérard Kieffer derrière Hans Beiderbeck (9 887 points contre 12 447 pour le représentant de la R.F.A.). Scores remarquables donc, surtout pour les juniors qui arrivent à faire plus de 1 000 points à la minute.

Il faut préciser que l'enjeu était de taille, puisque le vainqueur, en plus du titre, pouvait, pendant quinze jours, faire le voyage de son choix. Quant à nos valeureux français, ils avaient également droit à un voyage, ce dernier étant organisé en fonction de leur score : 1 point équivalent à un kilomètre, Vincent Noiret pouvait donc faire 19 032 kilomètres et Gérard Kieffer 9 887 kilomètres : de longues séances de calcul en perspective ! Championnat passionnant et passionné, ce Pac-Man 82 a donc été un succès. (Saluons au passage l'équipe d'Atari qui a du faire front aux demandes les plus imprévues, répondre aux questions les plus incongrues et résoudre tous les problèmes que posent une telle manifestation...) Que nous réserve l'année prochaine ? Sans doute un concours du même type, avec plus de participants encore. Quel en sera le thème ? Un mystère que Tilt sera le premier à dévoiler. ■

Difficile de se concentrer devant l'œil de la caméra...

Des Métiers d'Avenir.

Monteur dépanneur RTV HiFi
On manque de bons dépanneurs : alors si vous aimez l'indépendance et l'électronique... Choisissez ce métier !

Technicien électronicien
Travaillez à la conception et au montage des circuits électroniques.

Technicien radio TV
Participez à la création, la mise au point et le contrôle des radios et des téléviseurs.

Opérateur sur ordinateurs
Veillez à la bonne marche de l'ordinateur et participez ainsi à une technique de pointe.

BTS électronicien
Pour vous assurer un bel avenir, préparez le BTS d'ELECTRONICIEN et accédez ainsi à un emploi passionnant et bien rémunéré.

Mécanicien automobile
Vous êtes un passionné en mécanique auto ? Alors faites-en votre métier.

Conducteur routier
Vous aimez conduire et voyager ? Préparez-vous à ce métier agréable et bien payé.

Eleveur de chevaux
Faites de votre passion un vrai métier dans un secteur en pleine expansion.

Monteur dépanneur en vidéo
Les magnétoscopes connaissent aujourd'hui un essor rapide et important. Profitez-en.

Secrétaire assistant véterinaire
Vous adorez les animaux ? Alors soignez-les et vivez près d'eux.

Sous ingénieur électronicien
Collaborez à la recherche passionnante de nouveaux appareils électroniques.

Programmeur d'application
Dialoguez avec l'ordinateur en choisissant ce métier passionnant et rémunérateur.

Garde chasse
Travaillez au grand air, protégez la nature et les animaux.

Electricien installateur
Installez-vous à votre compte dans un secteur solide et stable : vous aurez toutes les chances de réussir.

Technicien en chauffage
La recherche du confort crée de nouveaux emplois : profitez-en.

Menuisier
Travaillez le bois pour vous rapprocher de la nature et goûter au plaisir de travailler de vos mains.

Eleveur de chiens
Rentabilisez un loisir ou installez-vous rapidement à votre compte à peu de frais.

Dessinateur paysagiste
Créez jardins et espaces verts pour embellir l'environnement.

Electronicien
Collaborez aux progrès techniques, montez de nouveaux appareils.

Dépanneur électromenager
Travaillez au service après-vente ou installez-vous à votre compte dans un secteur particulièrement dynamique.

Dessinateur en construction mécanique
Exploitez votre habileté manuelle et vos qualités de rigueur et de méthode.

Electricien en équipement auto
Installez les auto-radios, les lecteurs de cassettes ; vérifiez et dépannez les équipements électriques.

UNIECO FORMATION
1083, route de Neufchâtel 76025 ROUEN Cedex

Technicien en micro-informatique
Avec le développement des petits équipements, on assiste à une extension de l'informatique. Apprenez à choisir, à installer, à programmer les micro-systèmes.

Technicien frigoriste
L'industrie du froid s'étend à de nombreux domaines d'application. Devenez spécialiste des installations frigorifiques.

Garde forestier
Participez à la sauvegarde de la forêt tout en choisissant une vie saine et équilibrée... à votre rythme.

Analyste - programmeur
Vous avez l'esprit d'analyse, vous êtes rigoureux, organisé et vous avez compris que l'informatique a un brillant avenir ? Alors choisissez ce métier.

Horticulteur
Consacrez-vous à la culture des fleurs et des légumes et montez votre propre affaire.

Moniteur auto école
Si conduire et apprendre vous passionnent, choisissez ce métier indépendant et bien payé.
Enseignement théorique

Technicien en automatismes
L'automation est actuellement un secteur de pointe. Un besoin grandissant de spécialistes se fait sentir.

UNIECO FORMATION
ROUEN : (35) 71.70.27
PARIS : (1) 208.50.02

UNIECO-FORMATION, établissement privé d'enseignement par correspondance soumis au contrôle pédagogique de l'Etat.

POSSIBILITE DE COMMENCER VOS ETUDES A TOUT MOMENT DE L'ANNEE

BON POUR RECEVOIR GRATUITEMENT

et sans aucun engagement de votre part la documentation complète sur le métier qui vous intéresse.

☐ M. ☐ Mme ☐ Melle

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE : N° ..... RUE .....

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| LOCALITE .....

Tél. ..... Age ..... Niveau d'études .....

Profession actuelle (facultatif) : .....

Avec l'accord de votre employeur, étude gratuite pour les bénéficiaires de la Formation Continue (Loi du 16 juillet 1971).

Indiquez ci-dessous le métier qui vous intéresse

.....

TIT001

UNIECO-FORMATION, 1083, route de Neufchâtel, 3000 x - 76025 ROUEN CEDEX.

TOM DOM et Afrique documentation spéciale par avion. Pour Canada, Suisse, Belgique : 1, quai du Condroz - 4020 LIEGE -

PROGRAMMOTHEQUE. PROGRAMMO QUOI?

La programmothèque. Pas seulement un mot nouveau, mais un nouveau concept. Créé et mis au point par Illel, le spécialiste des jeux vidéo et des micro-ordinateurs.

Pour la première fois, reprise de programmes pour micro-ordinateurs et jeux vidéo.

Lorsqu'on connaît parfaitement un programme, quand on a épuisé toutes les astuces et les pièges d'un jeu vidéo, on aimerait bien en découvrir de nouveaux. Problème : ces derniers coûtent cher. Solution : revendre les anciens comme on le fait avec de vieux livres.

Jusqu'à présent, cela n'était pas possible. Et l'on était condamné à stocker des programmes dont on ne se servait plus. Aujourd'hui, il en est tout autrement grâce à la programmothèque Illel qui reprend les programmes de toutes les grandes marques : **Atari, Philips, Mattel, Apple, Commodore, Texas Instruments**. A 50% du prix d'achat. Cela va vous permettre soit de racheter un programme neuf, soit d'en choisir un d'occasion à 65% de sa valeur. La programmothèque Illel : avec elle, vous disposez d'une véritable "banque" de jeux vidéo, de programmes pour micro-ordinateurs neufs et d'occasion à des prix jamais vus sur le marché.

La programmothèque Illel. Venez y faire un tour avec les cassettes ou les disquettes dont vous ne voulez plus. Nous, nous les rachetons.

PROGRAMMOTHEQUE ILLEL

86, bd Magenta. Paris 10e

Illel, c'est aussi, sur 600 m², la Hi-Fi, la vidéo et la micro-informatique.

CICAD

TUBES

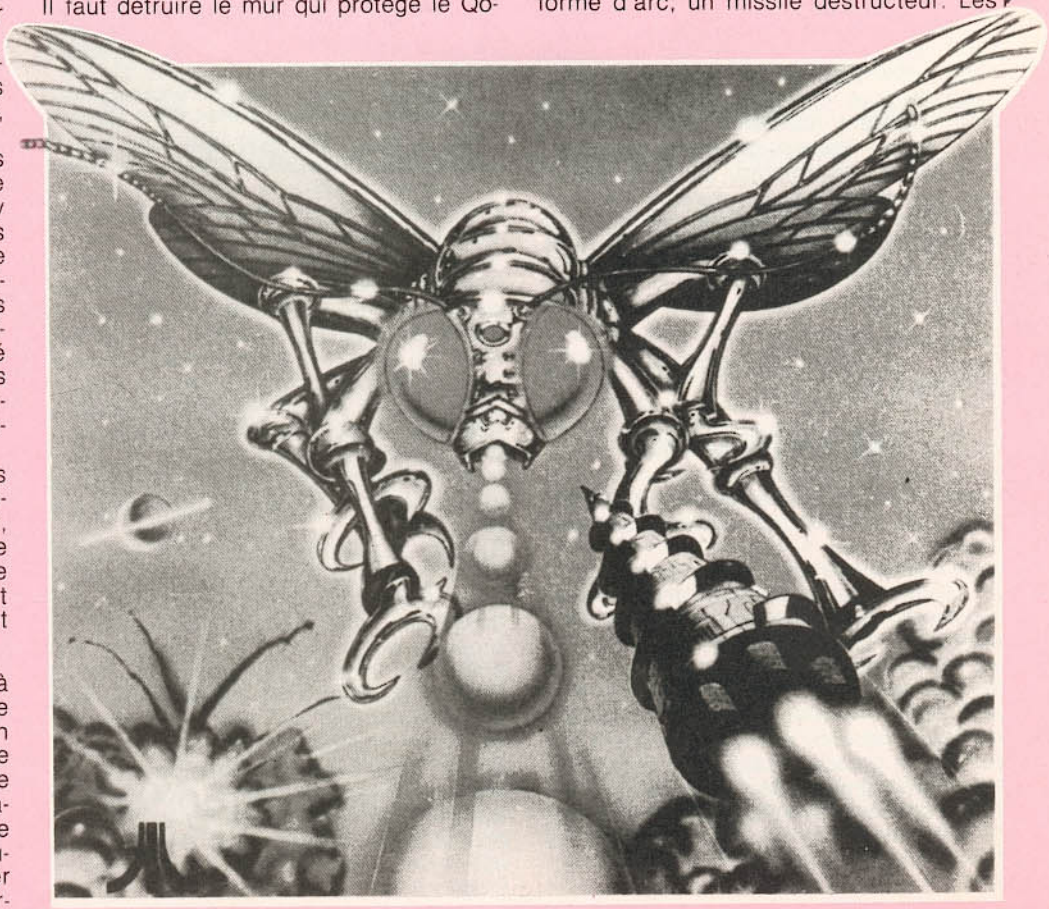
Cassettes

Pas tellement de repos chez les inventeurs, créateurs et fabricants de cassettes et de disquettes vidéo. Les fêtes approchent, ce n'est un secret pour personne, même pour Olivier Chazoule qui a traqué pour Tilt les dernières nouveautés. Voici sa moisson... et ses commentaires.

YARS' REVENGE

Des éléments de jeux familiers, et une pincée de concepts révolutionnaires sont combinés pour faire de *« Yars' Revenge »* un jeu très intéressant.
Il est bien connu que beaucoup d'amateurs d'arcade s'initient aux nouveaux jeux sans s'occuper de lire les instructions ou s'occuper du matériel supplémentaire. Le joueur moyen joue jusqu'à saturation, essaie une douzaine d'approches différentes pour élucider le problème et, seulement à ce moment là, se résoud de mauvaise grâce à se pencher sur les explications du jeu.
Très souvent ces joueurs d'arcade découvrent que ces créatures roses qu'ils éclatent en morceaux sont leurs alliés, supposés être sauvés et non anéantis.
Dans *« Yars' Revenge »* les instructions doivent absolument être lues avant de jouer. Ressemblant au style de « Heavy Metal », l'histoire retrace la saga des Yars, insectes de paix qui sont nés de l'évolution de mouches terrestres accidentellement envoyées dans l'espace lors d'une mission spatiale. L'histoire continue en faisant mention d'une société construite par ces punaises cosmiques dont la paisible vie fut interrompue brutalement par l'apparition d'un vilain envahisseur, le Qotile.
Ces intrus menèrent la vie dure aux Yars qui n'avaient pour toute arme qu'un puissant canon en cours de construction, baptisé Canon « Zorlon », en souvenir de la planète d'origine des Yars. Cette lutte fut terrible, et depuis, les Yars ne pensent qu'à repousser leur terrible ennemi, et surtout à prendre leur revanche.

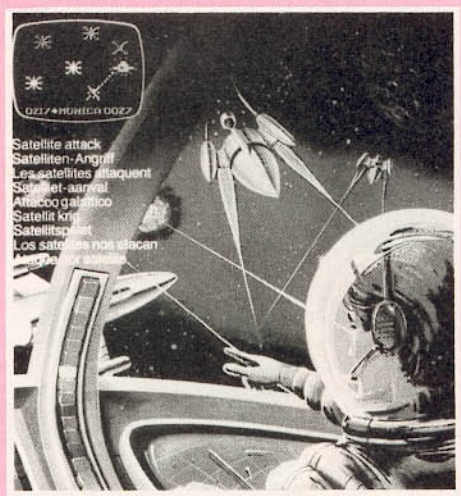
Lorsque le jeu commence. le Qotile est à droite de l'écran, derrière une barrière mobile qui le protège. Il a deux armes en sa possession. La première est un missile destructeur qui poursuivra le Yar lorsque celui-ci attaquera, avec une grande ténacité et une dangereuse détermination. Ce missile va gêner Yar dans ses manœuvres d'attaque et l'obliger à se déplacer sans cesse. La seconde arme est le tourbillon destructeur qui apparaît soudain, telle une vrille, dans un bruit glacial qui vous avertira du danger. Mais méfiez-vous quand même, son départ est fulgurant, et vous aurez du mal à l'éviter.
Vous, le Yar, apparaissez sur la gauche de l'écran, juste avant la colonne multicolore qui est une zone neutre. Lorsque vous êtes dans cette zone neutre, vous ne pouvez plus tirer de missiles énergétiques, et le missile destructeur adverse ne peut pas vous atteindre. Par contre, vous n'êtes pas pour autant à l'abri du terrible tourbillon.
Il faut détruire le mur qui protège le Qotile pour anéantir celui-ci. L'arme redoutable que vous possédez est le fameux canon Zorlon. Il apparaît à gauche de l'écran, et est aligné sur la position du Yar. C'est alors à vous de le manœuvrer pour que, lorsque vous tirerez, il vienne percuter le Qotile, à condition que vous ne soyez pas vous-même resté sur sa trajectoire, bien sûr.
« Yars' Revenge » offre huit variantes de jeu, croissantes en difficulté. La version « O » est la plus simple, la version « 1 » se joue de la même façon mais avec deux joueurs : un seul type de barrière en forme d'arc, un missile destructeur. Les ▶



versions « 2 » et « 3 » (deux joueurs) offrent une difficulté supplémentaire en introduisant le tourbillon ; il y a aussi deux sortes de barrières, l'arc et le rectangle. Les versions « 4 » et « 5 » (deux joueurs), sont plus dangereuses, car si le canon Zorlon rebondit sur la barrière, il peut vous détruire s'il vous atteint ; il vous faut donc percer des brèches suffisamment importantes dans la barrière. Les jeux « 6 » et « 7 » (deux joueurs) sont beaucoup plus sophistiqués. Pour faire apparaître le canon Zorlon, le Yar doit rebondir à gauche de l'écran. Pour tirer ses missiles, il doit avoir en sa possession cinq unités énergétiques appelées « Tron » qu'il acquiert en mangeant les cellules de la barrière, en touchant le Qotile, en interceptant le canon Zorlon lorsque celui-ci rebondit sur la barrière. Chacune de ces actions valent respectivement 1, 2 et 4 « Trons ». Le Yar peut tirer autant de fois qu'il possède 5 Trons. jusqu'à concurrence de 225, mais les perd tous lorsqu'il se fait détruire.
C'est un jeu passionnant qui captive tant par son graphisme que par la petite mythologie qu'il suggère. Un bruit de ronronnement permanent accentue votre impression d'être un insecte du futur poursuivi et agressé par un autre terrible insecte que vous agresserez à votre tour. La meilleure façon de qualifier ce jeu est sans doute de dire qu'il est instinctif, c'est-à-dire que chacun des mouvements (fuite, attaque, choix des directions de tir) vous viennent naturellement sans qu'il soit à aucun moment besoin de réfléchir. Mais faites bien attention au sortir de parties mouvementées de perdre les terribles réflexes des insectes mutants. Vos amis et vos voisins risqueraient de prendre peur. (Atari)
Type : réflexe
Intérêt : 5/6
Graphisme : 4/6
Durée : 10 mn si vous parvenez à vous arracher à la machine.

LES SATELLITES

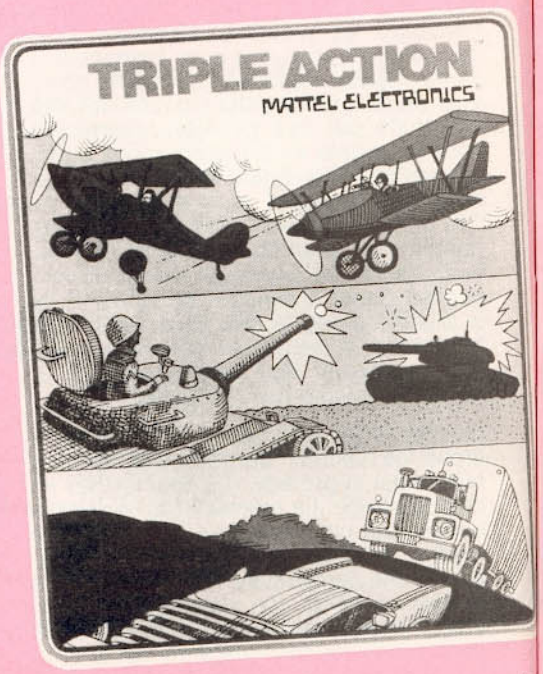
C'est un jeu assez classique puisqu'il est inspiré du célèbre jeu *« Astéroïdes »* des cafés.
Vous manœuvrez un vaisseau-contrôleur de l'espace qui apparaît en rouge vif au centre de votre écran de télévision. Des astéroïdes, viennent le percuter dans le but de l'anéantir. Mais vous n'êtes pas démuni puisque votre vaisseau est protégé par un champ de force détruisant les objets hostiles qui vous attaquent. Ce serait une parade idéale si ce champ de force avait une durée permanente. Mais voilà, sa caractéristique essentielle est de consommer beaucoup d'énergie, et après être entré en collision avec un astéroïde, il lui faut une seconde environ pour se reconstituer. Votre vaisseau est à ce moment-là particulièrement vulnérable.
Vous pouvez opter pour trois tactiques de jeu différentes :
— La première est de laisser votre vaisseau immobile en attendant que les objets viennent percuter son champ de force et le détruisent lui-même. Il va sans dire que cette option n'offre qu'un intérêt ludique très relatif.
— La deuxième tactique n'est pas beaucoup plus intéressante que la première,



et consiste à éviter les astéroïdes. A ceux qui pensent que le seul salut est dans la fuite, il faut nettement préciser que la partie risque de s'éterniser et leur ennui augmentera avec le temps. Il semble alors évident que la seule tactique envisageable soit la troisième.
— Celle-ci consiste en deux actions complémentaires. La première est d'aller au devant des astéroïdes et de les détruire à l'aide du bouclier, la seconde vous fait utiliser le canon laser dont la direction de tir est déterminée par un point blanc mobile qui se déplace continuellement autour du vaisseau. Mais attention, tout comme le champ de force, le canon laser consomme lui aussi de l'énergie et abaisse le bouclier pendant quelques instants.
Ajoutez à cela que les objets célestes n'ont pas tous les mêmes caractéristiques. Il y a : les astéroïdes simples, peu dangereux, mais dont la destruction ne rapporte qu'un point ; les astéroïdes magnétiques, plus dangereux puisqu'ils se forment au hasard et ont des propriétés magnétiques qui les font se rapprocher de votre vaisseau. Ils rapportent 3 points ; quant aux satellites, ils sont une menace redoutable car ils possèdent un canon laser particulièrement précis contre lequel votre champ de protection est pratiquement inefficace. Il est impératif de les détruire dès qu'ils apparaissent sur votre écran.
Il s'agit d'un jeu distrayant, et vous pourrez rivaliser d'adresse avec d'autres joueurs pour établir le record du jeu. Votre principale satisfaction sera d'inscrire votre nom à la base de l'écran. (Philips Vidéopac)
Type : adresse et réflexe
Intérêt : 3/6
Graphisme : 3/6
Durée : de 5 à 10 mn selon les parties

TRIPLE ACTION

Dans une même cassette sont réunis trois jeux différents. Chars de combat, course d'automobile et bi-plans. Ce sont des jeux d'arcade classiques, mais l'idée de les réunir sur une seule cassette est excellente et constitue un très bon entraînement pour les néophites.
Dans le premier jeu, c'est-à-dire dans le combat de chars, vous prenez la direction d'un char avec la ferme intention d'anéantir votre ennemi au cours d'une bataille implacable. Ce duel sans pitié peut se dérouler sous quatre versions. Dans l'une d'elles vous utiliserez des obus à longue portée sans ricochet, ce qui n'offre qu'un intérêt relatif. Dans une autre par contre vous vous faites peur en utilisant des obus à courte portée, ce qui nécessite d'approcher l'adversaire de très près. Mais ce sont surtout les deux autres versions qui vous procureront des sensations fortes. Que ce soit avec des obus à courte ou à longue portée, vous pouvez tirer dans tous les coins, car les projectiles ricocheront sur les murs habilement disposés. Mais attention aux obus



perdus : lorsque de telles bombes sont dans la nature, tout est à craindre, y compris l'auto-destruction. Grace à ceux qui tirent de face dans les murs du terrain de combat. Le jeu se termine quand l'un des adversaires a détruit l'autre quinze fois (ou s'est lui-même détruit quinze fois !).

Dans le deuxième jeu, la course de voitures, il s'agit de conduire sur 100 miles (en simulé) en un laps de temps le plus court possible. Un chronomètre figure sur l'écran. On y joue seul ou à deux, et dans ce dernier cas, chacun sur une route séparée. Il faut s'intégrer au trafic et essayer de maintenir une vitesse maximale tout en évitant les collisions avec les autres véhicules. La densité du trafic dépend d'une option sélectionnée au début du jeu et celui-ci peut être plus ou moins chargé. Bien entendu, plus le trafic est lourd et plus le conducteur aura à manœuvrer le bouton pour réduire sa vitesse et agir sur le frein.

Le troisième jeu, les bi-plans, se joue à deux. C'est peut-être le meilleur des trois que contient cette cassette. Il s'agit d'être le premier à obtenir quinze points en tirant sur l'avion de son adversaire, ou sur la mongolfière qui s'élève périodiquement au centre de l'écran, le tout en essayant de maintenir le vol de votre biplan. Voler peut être hasardeux. Les avions décollent lorsque le joueur appuie sur l'un des boutons et sur le haut du disque directionnel en même temps. Attention de ne pas prendre trop vite de l'altitude, l'avion se déstabiliserait et s'écraserait au sol. Si vous le voyez grimper trop rapidement, appuyez sur le bas du disque directionnel pour rabaisser le nez de l'appareil.

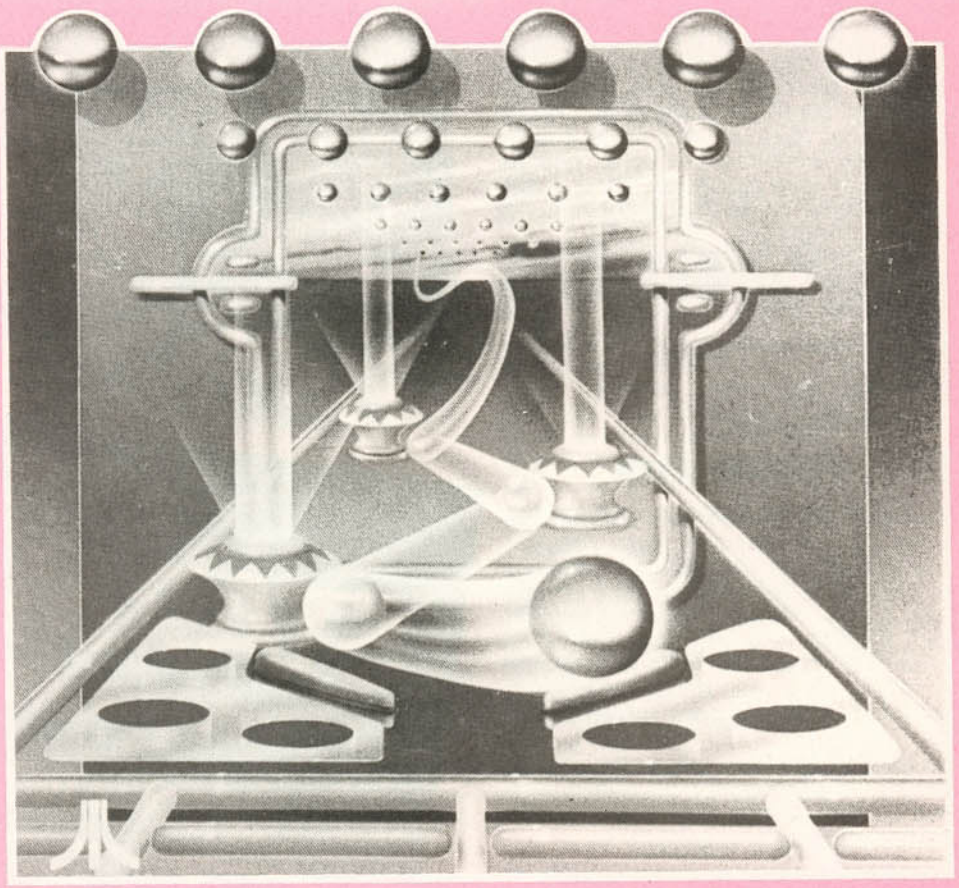
Le type d'action de cette cassette n'apparaîtra certainement pas aux possesseurs d'autres cassettes comme vraiment nouveau. Mais pour les acquéreurs d'Intellivision qui veulent se reposer des exercices compliqués, *Triple Action* est une acquisition valable. (Mattel).

Pour « combat de chars » :
Type : adresse et rapidité
Intérêt : 4/6
Craphisme : 3/6
Durée : 8 à 10 mn.

Pour la « course de voitures » :
Type : réflexe
Intérêt : 2/6
Graphisme : 2/6
Durée : 3 à 4 mn pour les meilleurs et beaucoup plus pour les autres.

Pour les « bi-plans » :
Type : adresse
Intérêt : 5/6
Graphisme : 4/6
Durée : 10 mn.

VIDEO PINBALL



« *Vidéo Pinball* » essaie de prouver que le flipper et les jeux vidéo sont comparables, au moins autant que l'huile et l'eau. Qu'Atari ait réussi à manier ces deux formes de jeux, alimentera le débat entre les fans du flipper et les passionnés des arcades électroniques.

Atari a pris un bon départ en décidant de contrôler le jeu avec une seule commande, puis en utilisant cette même commande non pas pour actionner le bouton, mais pour diriger le flipper. Cette méthode permet au joueur d'employer les petits flippers du bas de l'écran un à la fois, mieux encore qu'au flipper de salle (utilisant l'action des boutons sur les deux flippers, un pour chacun, on est plus près encore de la perfection).

Il y a une variété surprenante d'actions différentes. Trois grands espaces disposés en un grand triangle dominent la table, qui a un couloir étroit sur la droite et un couloir non gardé à l'extrême gauche. En haut au centre, il y a trois « Drop Targets ». Celles-ci valent 100 points chacune lorsqu'on les touche. Lorsque les trois cibles ont été atteintes, elles s'effacent et réapparaissent. Le cycle recommence alors.

Il y a aussi deux « Rollovers ». Celle de gauche vaut 100 points à chaque fois que vous la touchez, plus un point à chaque fois que vous passez au travers. Il y a 100 points supplémentaires pour chaque passage au-dessus du couloir du rollover de gauche, jusqu'à 4 000 points.

L'autre « Rollover », facilement identifiable par le symbole « Atari », vaut autant, mais si on le traverse quatre fois, le joueur gagne une balle supplémentaire. Mais ne soyez pas frénétique pour autant. Une seule balle « bonus » peut être accordée par tour. La machine fait apparaître un sigle « Atari » juste à côté des flippers à chaque fois que des points sont marqués avec la balle bonus.

Pour avoir un petit suspense supplémentaire, Atari introduit une petite targette lumineuse. Elle clignote pendant quatre secondes au centre des « Bumpers ». Elle marque 1 000 points chaque fois qu'elle est touchée, et l'écran est alors illuminé d'éclairs.

Les joueurs de flipper se plaignent des flippers vidéo parce qu'ils n'interviennent pas physiquement dans le jeu. Ceux d'arcade agissent en poussant et en donnant des petits à-coups dans les flippers, essayant ainsi d'influencer la trajectoire de ▶

la balle. Deux conceptions irréconciliables s'affrontent ici.
« Vidéo Pinball » a deux niveaux de difficultés. Le plus difficile a deux couloirs de plus dans le bas du terrain. Il y a quatre variantes, deux où l'on joue seul, deux pour jouer contre un adversaire. Que ce soit seul ou avec un ami, vous pouvez choisir de recommencer après chaque balle, ou de faire tout le jeu. C'est la dernière variante qui permet d'atteindre les meilleurs scores.
A recommander non pas aux inconditionnels du flipper, mais plutôt aux joueurs de vidéo games. (Atari).

Type : adresse et réflexe
Intérêt : 3/6
Graphisme : 3/6
Durée : environ 5 mm

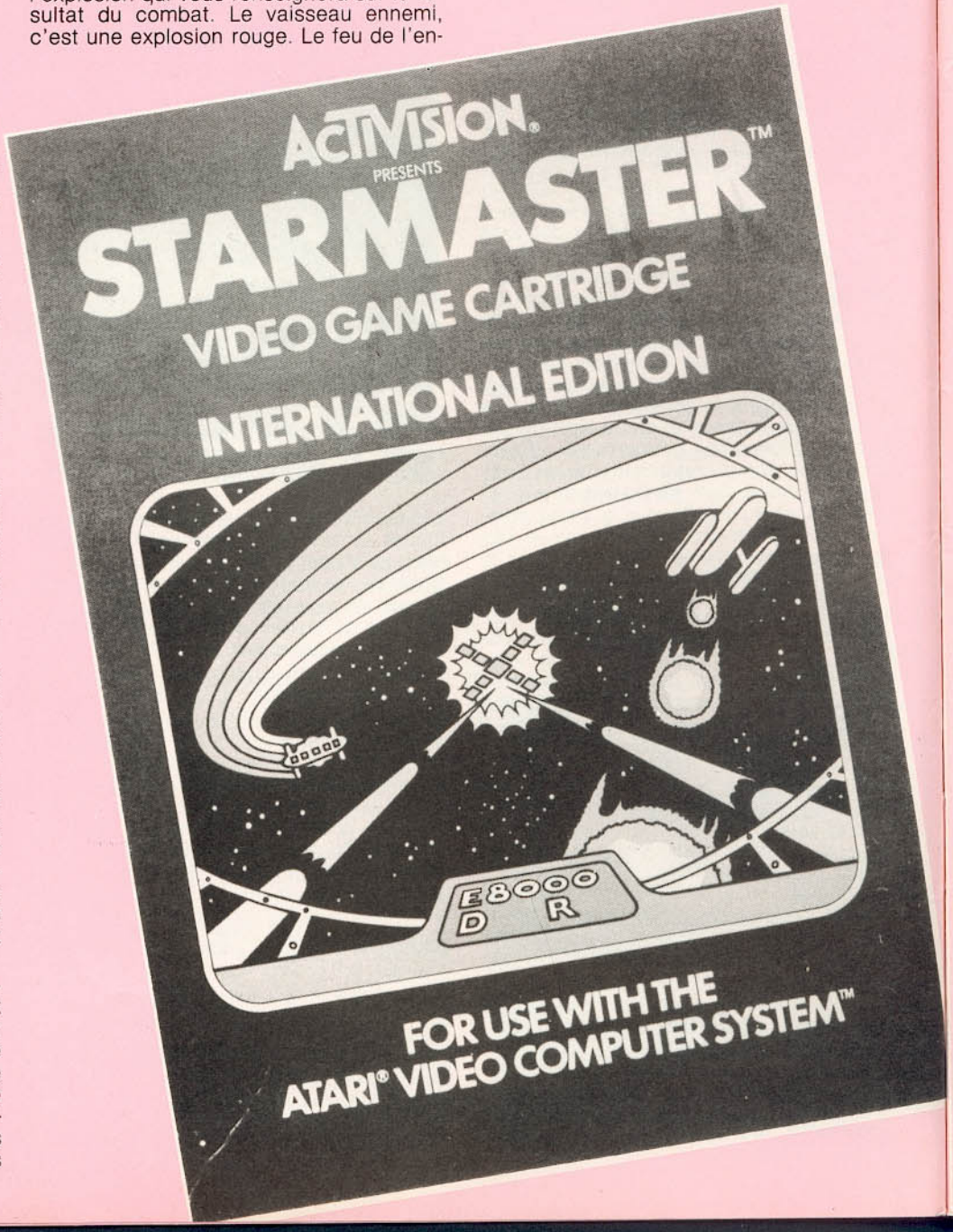
STARMASTER

Starmaster est radicalement différent des autres jeux se déroulant dans l'espace. Vous n'êtes plus un opérateur extérieur qui commande les manœuvres d'un vaisseau ou les mouvements d'un humain. Vous êtes dans le vaisseau même, et l'écran est en quelque sorte le pare-brise de l'engin. Cela vous donne l'impression particulière d'être au cœur même de l'action.
Les dangers qui vous menacent sont immédiats. Si le vaisseau est atteint c'est vous qui êtes atteint. Soyez sûr que l'angoisse augmente avec le réalisme.

Vous êtes chargé d'une mission délicate qui consiste à protéger vos bases spatiales en détruisant tous vos ennemis avant qu'ils ne vous anéantissent. C'est une exigence assez classique dans les jeux vidéo, mais ici, entre la victoire et l'anéantissement, il existe pas mal de solutions intermédiaires.

Au début du jeu vous naviguez au hasard de l'espace à une vitesse toute raisonnable. A ce moment vous devez immédiatement consulter la carte galactique (elle s'obtient simplement en déplaçant le curseur du niveau de difficulté directement sur la console). Vous voyez alors sur l'écran la position de vos bases spatiales et celle des vaisseaux ennemis. Pour que le jeu soit intéressant nous vous conseillons de choisir une région de l'espace peuplée de vaisseaux hostiles. Vous êtes fin prêt pour le grand voyage. Appuyez sur le bouton rouge de la commande.

Vous voilà propulsé vers la direction choisie à une vitesse qui varie selon le choix de difficulté que vous avez sélectionné : la vitesse de base est la vitesse-lumière V ; le second niveau est la vitesse lumière V que multiplie 1,5 ; puis 2 que multiplie V, et enfin 2,5 que multiplie V. Parallèlement, le nombre des vaisseaux ennemis sera de 9 pour le niveau 1, puis 17, puis 23, et enfin 31. Au cours de ce voyage, dont la vitesse vous impressionnera, vous n'avez qu'à éviter quelques météores bien placides.
Par contre, dès que le vaisseau ralentit, votre point de mire placé au centre de l'écran se met à clignoter à l'approche d'un ennemi. Préparez-vous au combat. Votre but est d'anéantir tous les vaisseaux ennemis de ce secteur le plus rapidement possible, en utilisant un minimum d'énergie, et en subissant un minimum de dommages. La commande de votre laser est le bouton rouge. C'est la couleur de l'explosion qui vous renseignera sur le résultat du combat. Le vaisseau ennemi, c'est une explosion rouge. Le feu de l'ennemi, c'est une bleue. Mais lorsqu'elle est jaune, c'est vous qui avez été touché. Quand votre écran de contrôle passe du rouge au vert, tous les vaisseaux du secteur ont été détruits. Vous verrez, ce n'est pas facile d'y arriver. Mais si vous êtes un champion et que vous réussissez l'impossible vous devrez vite vous reporter à la carte galactique pour dénicher de nouveaux adversaires à combattre.
Mais attention, vos ressources d'énergie ne sont pas inépuisables. Tout déplacement et utilisation de laser en consomment de nombreuses unités. De plus, l'assaut des ennemis peut gentiment dé-



truire votre canon laser, votre bouclier protecteur, endommager vos moteurs, et même détruire votre radar. Dans ce dernier cas, vous n'apercevrez plus sur la carte galactique que l'emplacement de vos bases. Avec une ou plusieurs de ces avaries, il ne vous reste plus qu'à vous précipiter sur l'une de vos bases pour y subir les réparations nécessaires.

Vous vous croyez sauvé, mais ne criez pas victoire trop tôt. Pour retourner sur une base, il doit vous rester suffisament d'énergie, sinon votre compte est bon. Ajoutez à cela les inévitables vaisseaux ennemis toujours prêts à vous attaquer. Et surtout gardez à l'esprit qu'on ne peut regagner une base qui n'existe plus. Elles sont aussi susceptibles d'être détruites par les vaisseaux ennemis.

A ceux qui voudraient connaître toutes les subtilités du jeu, il faudra apprendre le système complexe de comptabilisation des points dans lequel gains et pertes ne s'équilibrent qu'au prix de beaucoup d'adresse. Ils devront aussi se familiariser avec MACO, c'est à dire l'ordinateur de bord qui fournit tous les renseignements relatifs à la vitesse, à l'énergie, aux dommages et à la date spatiale. Car il ne faut pas oublier que le score est aussi fonction du temps mis pour accomplir une mission. Quant au maniement du manche, l'extrême sensibilité de l'appareil vous impose de le manier avec beaucoup de délicatesse.

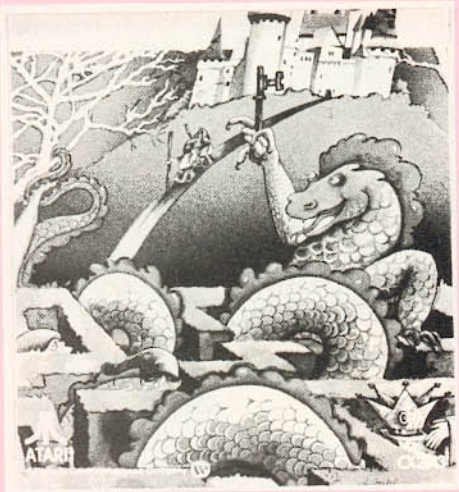
C'est au prix de cette maîtrise parfaite que vous accèderez à la stratégie du *« Supreme Starmaster »*.

En résumé, il s'agit là d'un jeu de simulation qui vous emmènera aux confins de la galaxie. Mais, si certains jeux s'imposent immédiatement à la pratique et ne nécessitent aucun entraînement, celui-ci est tout autre. Une bonne demi-heure est nécessaire pour vous familiariser avec les nombreux éléments de *« Starmaster »*. (Activision pour VCS)

Type : jugement, tactique, réflexe
Intérêt : 5/6
Graphisme : 4/6
Durée : très courte dans les premières parties.

ADVENTURE

Vous êtes le preux chevalier qui doit rapporter la coupe enchantée au château doré. Vous rencontrerez des dragons, des ponts, des chauve-souris, des clefs, et d'autres éléments encore qui se mettront en travers de votre chemin, ou qui au contraire vous aideront.
« Adventure » a trois niveaux de difficulté. Dans le premier, vous évoluez dans un petit royaume formé de deux châteaux, deux dragons et un labyrinthe. Dans le second niveau, il y a un château de plus



et une très vilaine chauve-souris noire qui dérobera vos gains péniblement acquis, vous laissant là les mains vides, ou peut-être avec un autre élément en échange (personne ne peut porter plus d'un élément à la fois). Mais c'est bien le troisième niveau, dans lequel le hasard entre en jeu, qui est de loin le plus passionnant. Le hasard y est si poussé que le joueur peut se trouver soudain au beau milieu d'un endroit et ne pas trouver la clef dorée. Il réalisera alors que c'est justement parce qu'il se trouve par hasard dans le château doré que la clef est introuvable ! Songez à ceux qui se désolent d'avoir enfermé leurs clefs dans leur voiture !
Quand le jeu commence, la première chose à faire est de localiser l'épée, elle sera votre seule arme contre le dragon, et tout autre prise pourra alors attendre. Pour les jeux 1 et 2, il suffit simplement de suivre les instructions du petit livret d'accompagnement.
Lorsque vous aurez découvert la clef d'un château, allez immédiatement en ouvrir la porte. A ce moment là, la clef n'a plus de valeur et peut être utilisée comme appât pour la chauve-souris quand celle-ci est d'humeur balladeuse et qu'elle transporte quelque chose qui a de la valeur. Mais, si au contraire vous cherchez à l'éviter, restez en mouvement. Si malgré tout elle devient trop gênante, prenez-la comme vous le feriez avec n'importe quel autre objet, emmenez-la jusqu'au château doré, et relâchez-la. Généralement, elle sera incapable de trouver la sortie.
Retrouvez l'épée et tuez chaque dragon de cette variante de jeu. Si le dragon vous avale, chacun des dragons que vous aurez tué auparavant sera réincarné avec vous.
Le pont que vous trouverez dans le labyrinthe pourra être un élément très commode. Utilisez-le quand vous aurez besoin de traverser des murs du labyrinthe, ou des catacombes.
Si vous tuez un dragon et que sa carcasse vous bloque le chemin, prenez quelques autres éléments que vous amènerez dans la même pièce. Lorsqu'ils seront au nombre de trois, tout commencera à clignoter, et ce sera alors pour vous le moment de passer droit au travers du dragon.
Un autre bon élément pour utiliser ce monde magique est l'aimant. Il vous permettra de tirer des objets des murs, où la chauve-souris les laisse généralement.
Mais prenez soin de garder toujours votre épée à proximité jusqu'à ce que vous soyez bien sûr que tous les dragons soient bien morts.
Vous trouverez toujours le calice dans l'un des trois châteaux, faites donc en sorte de l'ouvrir dès que possible.
Bien qu'il n'y ait pas de limite de temps dans « Adventure » plus vite une énigme est résolue, moindre est le danger encourru.
Lorsqu'enfin vous aurez piégé la précieuse coupe, retournez à votre point de départ. Mais n'oubliez pas cette chauve-souris qui adore dérober la coupe dorée au fier aventurier tout près de son but. (Atari)

Type : adresse et tactique
Intérêt : 4/6
Graphisme : 2/6
Durée : un bon quart d'heure

SPACE HAWK

Vous êtes un chasseur isolé dans l'espace profond. Vous êtes armé d'un pistolet à gaz, et possédez une relative liberté de mouvement. Votre cible principale est le grand aigle de l'espace. Si l'aigle - qui regorge de gaz mortel - les bulles ou les comètes vous touchent, vous vous perdez alors dans l'espace infini.
Vous avez trois façons de vous échapper. Le mouvement, la destruction de l'ennemi au moyen de votre arme, ou bien la fuite dans l'hyper-espace.
L'intérêt de *Space Hawk* réside essentiellement dans la décomposition des actions, et le parfait contrôle de celles-ci.
Ainsi, le mouvement du chasseur dans l'espace est conditionné par l'utilisation d'une fusée de propulsion que vous actionnez soit en « direct » (vous pouvez stopper la course du chasseur à tout moment), soit en « drift » (vous ne contrôlez alors plus que l'accélération, et en l'absence d'impulsion, le chasseur dérive).
La destruction de l'ennemi que vous réalisez grâce à votre arme, peut se dérouler au coup par coup (vous actionnez la commande « Single Shot » pour chaque projectile), ou en continu (le tir est régulier et ne nécessite pas votre intervention « Auto Fire »). L'angle de tir est déterminé ▶

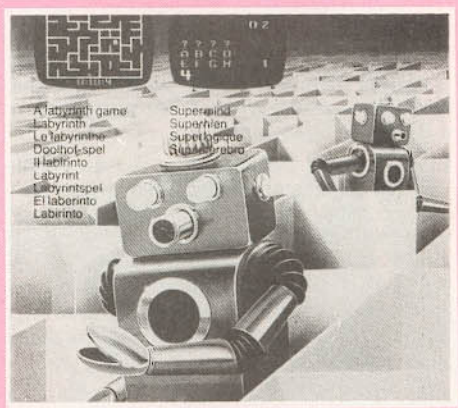
TUBES

par la position du chasseur. Celle-ci varie lentement (commandes « Smooth »), ou vite (commandes « Quick ») — c'est à vous de décider.
Quand à l'hyper-espace, il suffit de presser la touche correspondante (attention, le nombre de fuites est limité) pour échapper à vos poursuivants.
Si tout cela vous effraie, tranquillisez-vous, car vous disposez de quatre autres chasseurs si le premier vient à se perdre dans l'espace.
Outre la survie, votre but sera de marquer un maximum de points, sachant que vous n'atteindrez un score intéressant que si vous détruisez au moins trois des rapaces blancs de l'espace. Vous verrez, ce n'est pas si facile.
Si on apprécie la conception du jeu qui agrémente sensiblement le scénario désormais classique de l'humanoïde (ou du vaisseau) confronté à la faune de l'hyper-espace, on regrettera cependant la trop grande complexité de certains mouvements. En effet, si celle-ci est intéressante en début de partie, elle se révèle être d'un usage trop lourd au bout de quelques minutes. (Mattel).

Type : adresse
Intérêt : 3/6
Graphisme : 4/6
Durée : 10 mn au moins.

LE LABYRINTHE

D'après un principe de jeu élémentaire, celui du labyrinthe, cette cassette offre de nombreuses possibilités.
Il y a en effet 16 variantes de jeu. On commence notamment avec un dessin de labyrinthe fixe et un seul joueur. On complique en adoptant un système de labyrinthe à cloisons constamment variables, mais où la sortie reste fixe.
Vous avez deviné que l'étape supérieure consiste à faire varier sans arrêt non seulement les cloisons, mais aussi l'emplacement de la sortie. Ajoutez à cela deux vitesses de jeu différentes, la possibilité de vous mesurer à l'adversaire sur une partie, chacun jouant à tour de rôle (la différence se fait sur le temps de parcours total), et vous parviendrez alors au meilleur niveau.
Ensuite, deux personnes pourront s'affronter simultanément, et l'enjeu ne sera plus le temps de parcours, mais le plus grand nombre de parties gagnées par chacun des joueurs (c'est celui qui arrive le premier à la sortie qui remporte la partie).
L'ultime étape consiste à jouer seul contre l'ordinateur. Le labyrinthe est mobile, et la sortie est soit fixe, soit mobile. Mais votre pion est désormais une souris, c'est à dire la proie idéale de l'implacable pion-chat qui s'interpose et cherche à vous dévorer.
Dans la même cassette est proposé un autre jeu intitulé *« Superlogique »*. Il s'agit en réalité d'un Master Mind où les couleurs sont remplacées par des lettres (au nombre de quatre), elles-mêmes choisies par l'ordinateur. Par tâtonnements successifs sur la console, vous devrez donc découvrir les lettres et leur place correcte.



Une autre version laisse la place à deux joueurs, le premier déterminant le code que devra trouver le second. (Philips Vidéopac).

Pour *Labyrinthe*
Type : adresse et rapidité
Intérêt : 4/6
Graphisme : 3/6
Durée : 5 mn

Pour *Superlogique*
Type : Logique
Intérêt : 3/6
Graphisme : 3/6
Durée : 5 mn

SUPER BREAKOUT

Combien de fois la version vidéo de la machine d'arcade ou de l'ordinateur classique se mesure, voire même surpasse, les jeux sur lesquels elle est basée ? Pas si souvent peut-être, mais avec la version VCS de *Super Breakout* nous avons une cassette encore plus performante.
Comme dans les machines à sous et les versions 400/800 on retrouve les caractères du classique *Breakout Double* (avec deux raquettes superposées), *Cavity* et *Progressive*. Dans *Cavity*, deux balles bonus sont piégées dans deux espaces creux ménagés au milieu des murs en brique, attendant d'être libérées.
C'est une sorte de mélange entre le *Breakout* classique et des éléments de *Space Invaders*. En effet, les rangées de briques sont suivies par des surfaces égales de vide et descendent jusqu'au bas de l'espace de jeu. Elles disparaissent de l'écran juste avant d'atteindre la raquette.
La véritable différence cependant, entre celle-ci et les versions précédentes du *Super Breakout*, est le son. Au lieu du silence ponctué d'explosions qui signalent l'éclatement d'une brique, les versions VCS ont un large éventail de bruits d'accompagnement. Dans certains jeux, les briques disparaissent dans le tintement fin du cristal. Dans d'autres variantes, les briques se brisent dans une série de notes musicales, et une explosion provoque un arpège réellement barbare. Il y a un son métallique, et une particule synthétique sinistre qui gronde de façon menaçante avec la destruction de chaque brique. Ces sons tout à fait enchanteurs, font de ce programme pourtant ancien un programme nouveau très apprécié. (Atari.)

Type : réflexe
Intérêt : 3/6
Graphisme : 2/6
Durée : 5 mn

BARNSTORMING

Activision est connu pour ses jeux originaux et son graphisme esthétique. Il n'a pas manqué à la règle en demandant à un nouvel auteur, Steve Cartwright, de respecter ces éléments. L'image qui s'inscrit sur votre écran est en effet très agréable à l'œil. Mais elle est aussi très dépouillée, et vous aurez l'impression de voir un jeu trop élémentaire. Gardez-vous d'un tel jugement, et testez un peu le jeu pour en apprendre les finesses et les nuances. Vous en serez récompensé.
Le jeu commence par une acrobatie aérienne que vous devrez réaliser sous

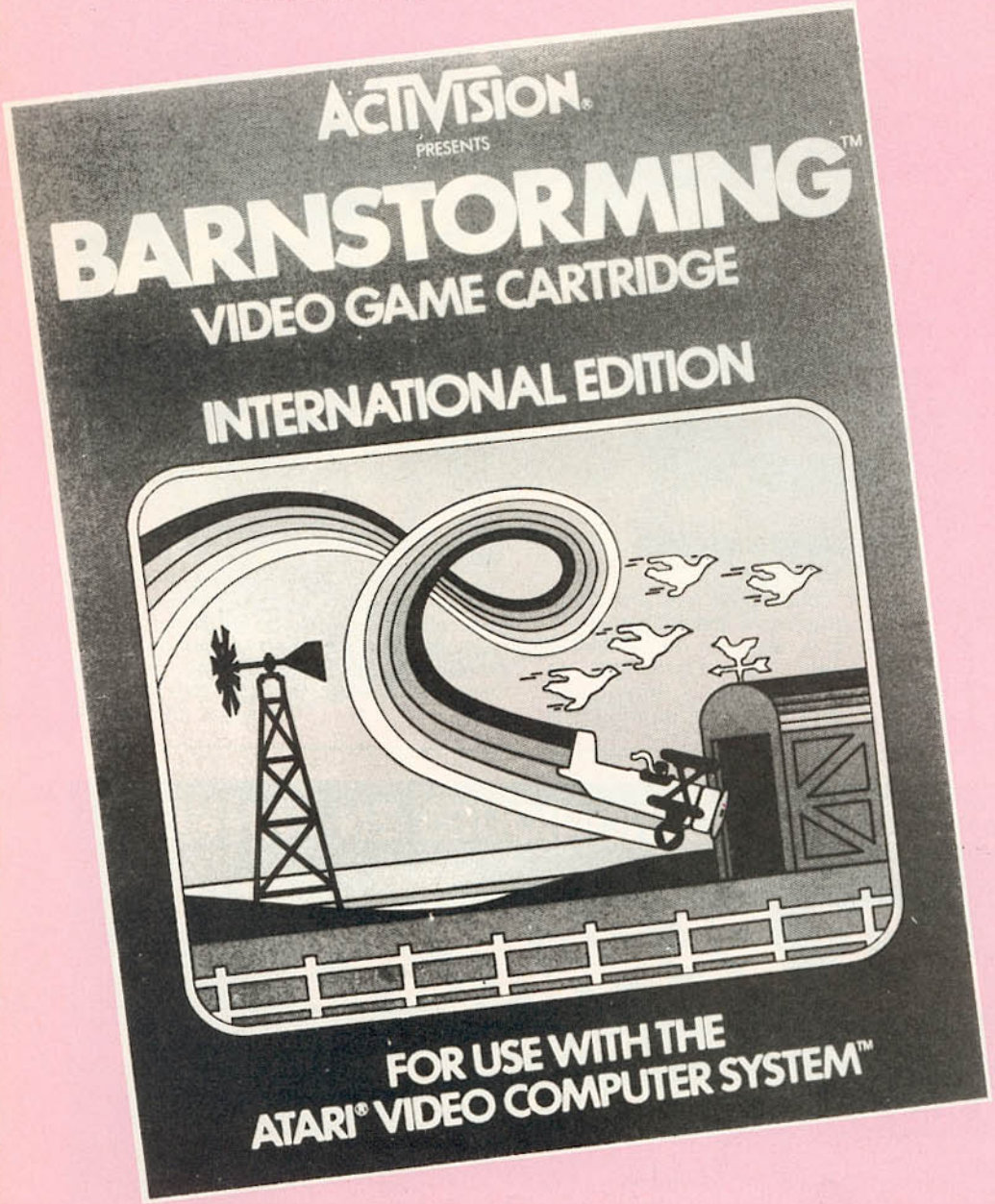
(suite p. 22)

NE JETEZ PLUS VOS JEUX ÉLECTRONIQUES EN PANNE
(Vidéo-Échec)
NOUS LES RÉPARONS
TOUTES MARQUES, TOUTES PROVENANCES, DU PLUS SIMPLE AU PLUS SOPHISTIQUÉ
NOUS FAISONS MIEUX
SUR DEMANDE NOUS CRÉONS ET RÉALISONS DES JEUX ET DES ENSEMBLES ÉLECTRONIQUES
RC 2000 220 bis Avenue du Général Leclerc · 93110 Rosny sous Bois · 876.89.31

▶ peine d'accident. Vous pilotez un avion dont vous déterminez l'altitude et la vitesse. Vous rencontrerez deux obstacles : des éoliennes et des oies. Quand vous percutez les éoliennes, votre avion stoppe net et il est même renvoyé en arrière sous l'effet du choc. Vous perdez ainsi de précieuses secondes. Quand vous percutez une oie, votre vitesse est seulement ralentie.
Vous devinez déjà qu'il s'agit d'une course contre la montre, et qu'il est important de trouver le juste équilibre entre la vitesse et la maniabilité. Si vous allez trop vite, vous percutez les obstacles et vous êtes ralenti, si vous allez trop lentement, le temps joue contre vous.

Le but du jeu est d'effectuer le parcours en un minimum de temps, mais la longueur de ce parcours dépend de votre adresse. Vous devez en effet passer sous un nombre de hangars déterminé par le niveau du jeu : 10 pour le premier jeu, 15 pour les deuxième et troisième jeux (mais ce sont des parcours différents) 25 pour le quatrième jeu (dont le parcours est toujours différent).
Les hangars en question sont donc vos alliés privilégiés. Mais, si vous volez un peu trop haut, vous en percuterez les murs ou le toit avant d'y pénétrer. Si vous prenez trop tôt de l'altitude, (avant d'être totalement ressorti du hangar), vous rebondirez sur le plafond. Tous ces chocs vous feront perdre du temps.
Il est conseillé de voler à une altitude moyenne, ce qui vous permettra, soit de ralentir, soit de prendre de l'altitude pour passer au-dessus des éoliennes, soit de piquer immédiatement au ras-du-sol pour passer sous les hangars. Voler trop haut ou trop bas vous conduira sans coup férir à de nombreux chocs même si vous ralentissez. (Activision pour VCS)

Type : Adresse
Intérêt : 4/6
Graphisme : 5/6
Durée : environ 2 mn



TRON

Mattel Electronics propose deux versions du film « Tron » sous forme de cassettes utilisables sur la console Intellivision : *Tron I* et *Tron II*. Les jeux sont inspirés de la trame du film et destinés aux solitaires d'Intellivision puisqu'ils sont strictement conçus pour un seul joueur.
Tron I est inspiré d'une séquence du film dans laquelle le héros est en train de se battre contre les guerriers bleus. Tron doit essayer d'éliminer les assaillants que lui envoie l'ordinateur. Il dispose pour les neutraliser d'un disque jaune et d'un bouclier pour se protéger de leurs projectiles (vous gagnez autant de points en éliminant les coups qu'en frappant un guerrier). Mais attention, il ne peut à la fois attaquer et se défendre, et il vous faut décider à chaque instant quelle est la meilleure tactique à employer. Il existe plusieurs sortes d'assaillants. Les guerriers bleu-pâle sont des hommes de troupe, et un seul coup suffit à les éliminer. Les guerriers violets sont des guerriers « bouledogue », il faut les frapper deux fois pour les éliminer. Ils sont eux aussi assez lents et peu précis dans leurs tirs. Les guerriers bleu foncé sont des chefs guerriers. Un seul coup les élimine. Mais s'il y a un chef sur la grille, tous les guerriers (y comprit le chef), réagissent plus rapidement et visent avec plus de précision. Les chefs peuvent aussi être armés de disques spéciaux plus dangereux. Les guerriers orange sont des gardes. L'ordinateur change de tactique au-dessus d'un million de points. Au lieu de tenter l'élimination de Tron à coup de disques, les gardes orange tentent de le toucher avec un bâton paralysant blanc. S'ils y parviennent, Tron est capturé et la partie est terminée.
Tron peut être frappé trois fois sans être éliminé, mais si vous atteignez le score de 20 000 points, vous gagnez une chance supplémentaire. Et au-delà de 100 000, Tron peut être frappé cinq fois sans être éliminé.
Prenez garde à l'éclaireur, si Tron le frappe, la partie est terminée. La seule

(suite page 26)

Profitez vite de cette offre exceptionnelle! Pour économiser 18F et recevoir un cadeau surprise, renvoyez-nous votre Titre d'abonnement privilégié aujourd'hui même.

GARANTIE :
satisfait ou remboursé

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas entière satisfaction, vous pourriez résilier votre abonnement à tout moment. Nous vous rembourserions alors les numéros restants.

CORRESPONDANCE-RÉPONSE

Valable du 01.10.82 au 30.09.85

A utiliser seulement en France métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer pour les envois ne dépassant pas 20 g.

TILT
AUTORISATION 1662-75
75085 PARIS CEDEX 02

URGENT
NE PAS AFFRANCHIR

23

... Devenez un véritable champion :
Dans chaque numéro, TILT vous donne des trucs de spécialistes pour devenir un vrai crack des jeux électroniques.
Grâce à TILT vous gagnerez haut la main la coupe du monde de football... Vous repousserez les envahisseurs de l'Espace... Vous découvrirez le mystère de la maison hantée...

... Jouez et gagnez avec les jeux inédits de TILT :
TILT vous permet de mettre sur pied des jeux inédits qui surprendront vos amis et feront de vous "le spécialiste" admiré et envié de tous!
Des concours vous donnent l'occasion de faire des prouesses... et de gagner les super-cadeaux de TILT!

Recevez en plus un CADEAU SURPRISE

Oui, c'est un cadeau tout à fait original que vous recevrez avec votre premier numéro si vous décidez de vous abonner à TILT. Je vous en laisse la surprise, mais sachez déjà que ce cadeau sera le signe de votre appartenance à la grande famille des lecteurs de TILT et le symbole de votre ouverture sur le 21e siècle.

Soyez l'un des premiers à bénéficier de notre offre exceptionnelle: répondez-nous dès aujourd'hui.

A l'occasion des fêtes de Noël, faites plaisir à vos amis et parents : abonnez-les eux aussi à TILT à des conditions privilégiées!

Reportez-vous à l'encart en fin de magazine

OVON

OFFRE « SPÉCIAL LANCEMENT »

TITRE D'ABONNEMENT PRIVILÉGIÉ

à compléter et à nous retourner dès aujourd'hui.

OUI, je désire m'abonner à TILT pour 1 an (6 numéros) au prix de 72 F au lieu de 90 F. J'économise ainsi 18 F sur le prix au numéro.

☐ Je joins mon règlement (chèque ou mandat à l'ordre de TILT) et recevrai gratuitement mon cadeau-surprise. *(Détachez cette carte et renvoyez-la sous enveloppe avec votre règlement à TILT Service Abonnement : 101, rue Réaumur - 75002 Paris.)*

☐ Je préfère vous payer plus tard sur facture. Mais, dans ce cas, je ne recevrai pas de cadeau-surprise.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Code postal ☐☐☐☐☐

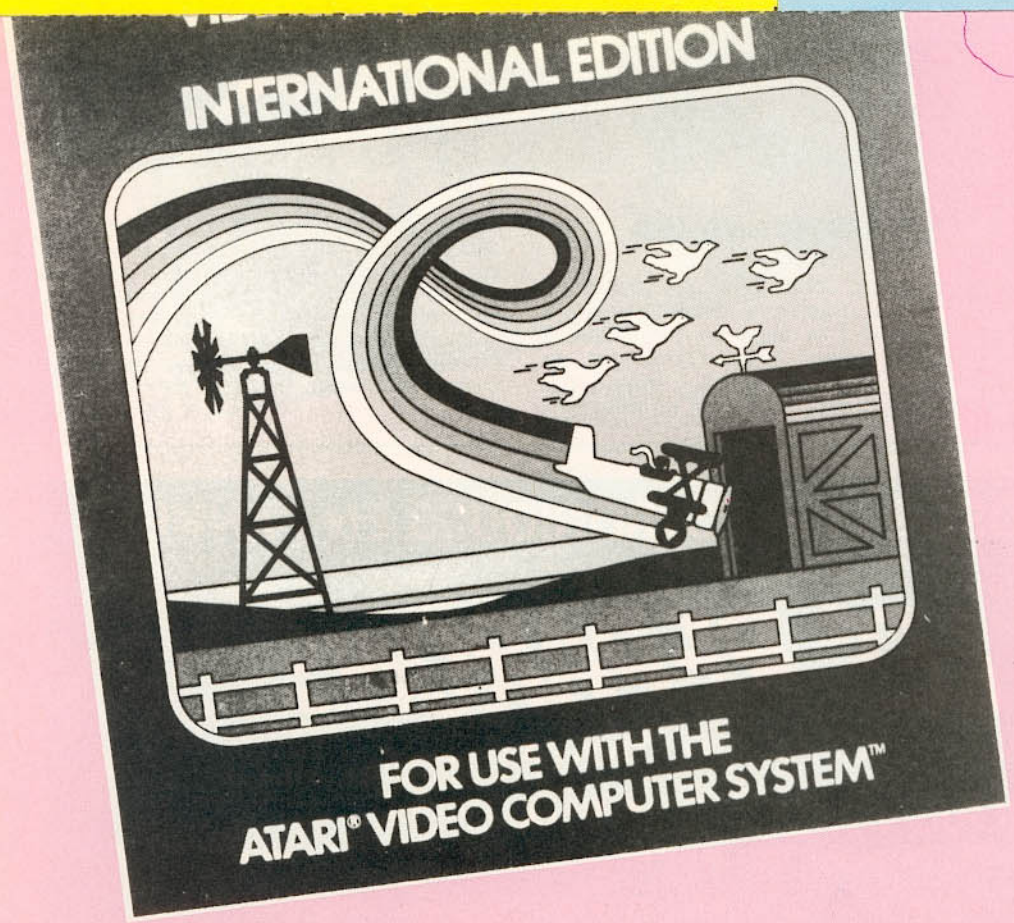
Ville _____

TILT
Le Magazine des Jeux Électroniques

vous offre
• une réduction de

• 1 cadeau surprise que vous recevrez avec le premier numéro de votre abonnement.

Profitez-en vite!



neutraliser d'un disque jaune et d'un bouclier pour se protéger de leurs projectiles (vous gagnez autant de points en éliminant les coups qu'en frappant un guerrier). Mais attention, il ne peut à la fois attaquer et se défendre, et il vous faut décider à chaque instant quelle est la meilleure tactique à employer. Il existe plusieurs sortes d'assaillants. Les guerriers bleu-pâle sont des hommes de troupe, et un seul coup suffit à les éliminer. Les guerriers violets sont des guerriers « bouledogue », il faut les frapper deux fois pour les éliminer. Ils sont eux aussi assez lents et peu précis dans leurs tirs. Les guerriers bleu foncé sont des chefs guerriers. Un seul coup les élimine. Mais s'il y a un chef sur la grille, tous les guerriers (y comprit le chef), réagissent plus rapidement et visent avec plus de précision. Les chefs peuvent aussi être armés de disques spéciaux plus dangereux. Les guerriers orange sont des gardes. L'ordinateur change de tactique au-dessus d'un million de points. Au lieu de tenter l'élimination de Tron à coup de disques, les gardes orange tentent de le toucher avec un bâton paralysant blanc. S'ils y parviennent, Tron est capturé et la partie est terminée.

Tron peut être frappé trois fois sans être éliminé, mais si vous atteignez le score de 20 000 points, vous gagnez une chance supplémentaire. Et au-delà de 100 000, Tron peut être frappé cinq fois sans être éliminé.

Prenez garde à l'éclaireur, si Tron le frappe, la partie est terminée. La seule

(suite page 26)

OFFRE "SPÉCIAL LANCEMENT" 18 F d'économie + 1 cadeau surprise

Abonnez-vous à

NOUVEAU

1 Tous les deux mois dans TILT...

... Découvrez les nouveaux jeux électroniques en avant-première :
Oui, dans TILT, vous trouvez toutes les nouveautés en matière de jeux et de matériels électroniques.
Consoles... micro-ordinateurs... flippers... échecs... backgammon... jeux de poches... calculettes...
TILT vous fait découvrir ces jeux avant tout le monde et vous permet de choisir les plus performants et les plus passionnants grâce à des tests complets et détaillés.

... Devenez un véritable champion :
Dans chaque numéro, TILT vous donne des trucs de spécialistes pour devenir un vrai crack des jeux électroniques.
Grâce à TILT vous gagnerez haut la main la coupe du monde de football... Vous repousserez les envahisseurs de l'Espace... Vous découvrirez le mystère de la maison hantée...

... Jouez et gagnez avec les jeux inédits de TILT :
TILT vous permet de mettre sur pied des jeux inédits qui surprendront vos amis et feront de vous "le spécialiste" admiré et envié de tous !
Des concours vous donnent l'occasion de faire des prouesses... et de gagner les super-cadeaux de TILT !

2 Profitez de notre offre "spécial lancement" et économisez 18 F sur votre abonnement.

En vous abonnant à TILT dès aujourd'hui, vous bénéficierez d'une réduction exceptionnelle de 18 F sur votre abonnement d'un an : vous ne réglerez en effet que 72 F pour 6 numéros au lieu de 90 F, prix au numéro.

18 F D'ÉCONOMIE

3 Recevez en plus un CADEAU SURPRISE

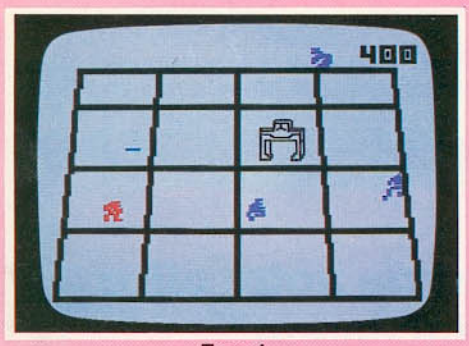
Oui, c'est un cadeau tout à fait original que vous recevrez avec votre premier numéro si vous décidez de vous abonner à TILT. Je vous en laisse la surprise, mais sachez déjà que ce cadeau sera le signe de votre appartenance à la grande famille des lecteurs de TILT et le symbole de votre ouverture sur le 21e siècle.

4 Soyez l'un des premiers à bénéficier de notre offre exceptionnelle: répondez-nous dès aujourd'hui.

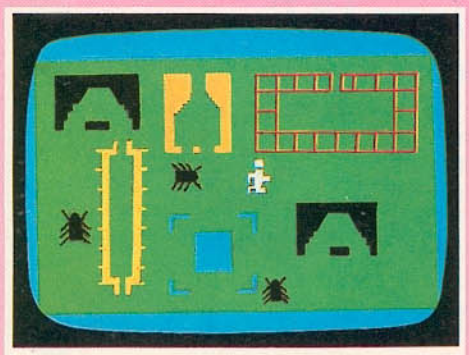
A l'occasion des fêtes de Noël, faites plaisir à vos amis et parents : abonnez-les eux aussi à TILT à des conditions privilégiées !

Reportez-vous à l'encart en fin de magazine

NOAO



Tron 1



Tron 2

façon de l'éliminer et de gagner des points supplémentaires est de le frapper dans l'œil à l'aide du disque. Il se défend à l'aide de sa ronde paralysante, et vous avez très peu de temps pour viser.
Dans votre intérêt, gardez Tron en mouvement tout au long du jeu, car il ne se déplace pas de lui-même. Songez aussi à garder toujours une issue libre pour que Tron ne se fasse pas piéger dans un coin de la grille.
Tron II est inspiré de la séquence du film dans laquelle Tron cherche le cœur même de l'ordinateur. Le but du jeu est de détruire le centre de cet ordinateur, avant qu'il n'anéantisse Tron. Tout commence à l'intérieur du courant d'électrons de l'implacable machine. Tron doit traverser des labyrinthes électroniques et des circuits intégrés. Plus il se rapproche du centre, plus la machine devient méchante. A la moindre erreur de calcul, le computer féroce enverra à l'encontre de Tron les « messenger bits » pour le combattre. Il vous faudra alors les éviter ou les détruire. Mais à ce moment l'ordinateur sera sûr de votre présence. Qui des ordinateurs ou des humains, a les réflexes les plus rapides ?
Vous devez avoir de bonnes réactions, des réflexes rapides et surtout une logique sans défaut pour battre l'ordinateur ennemi.
(Mattel a fait en sorte que ces cassettes soient disponibles en même temps que la sortie du film. Les prix seront comparables à ceux des autres cassettes Intellivision.)

Disquettes

CHOPLIFTER

Choplifter vous place aux commandes d'un hélicoptère chargé de la récupération de pauvres otages. Ceux-ci sont enfermés dans des casernes, à raison de 16 par bâtiment. On a fait sauter l'ouverture de l'une d'entre elles. Décollant de votre aire de départ, vous allez vous approcher le plus près possible de la caserne éventrée. En vous apercevant, les otages viendront à votre rencontre, et grimperont dans l'hélicoptère. Mais vos ennemis (il y a toujours des gens mal intentionnés) ne l'entendent pas de cette façon, et vont s'acharner à liquider joyeusement les otages, ou à faire exploser votre engin.

Cette gentille perspective doit vous conduire à deux actions. La première est de vous poser juste à côté de la caserne, sinon les otages auront une trop grande distance à parcourir et seront alors des cibles de choix. La deuxième action est de risposter aux attaques illégitimes des terroristes.

Ceux-ci disposent de trois armes. Il y a d'abord les chars d'assaut qui accoureront à votre rencontre dès que vous serez posé. Pour les combattre, il vous faudra décoller et prendre un peu d'altitude afin de larguer des petites bombes. Si vous restez au sol vous ne pourrez pas tirer. Mais si vous montez trop haut, les bombes n'atteindront pas leur objectif.

De surcroît, il faudra placer l'hélicoptère en position de tir vertical (c'est-à-dire qu'il devra être présenté face à l'écran). La seconde arme est constituée de chasseurs à réaction qui vous arroseront copieusement de missiles air-air. Vous pourrez riposter, mais il faudra alors placer votre hélicoptère de profil par rapport à l'écran pour pouvoir tirer horizontalement. La troisième arme est de loin la plus meurtrière. Il s'agit de mines aériennes qui peuvent vous atteindre aussi bien sur le champ de bataille que sur votre propre base.

Il faut remarquer que le contrôle de l'hélicoptère est très très délicat. Vous dirigez les aterrissages, les décollages et les évolutions au moyen d'un stick ultra-sensible. Prenez garde à ne pas atterrir trop brutalement, vous encoureriez la destruction. Prenez garde aussi à ne pas vous poser sur les otages, vous les tueriez, et ce n'est pas exactement le but de la manœuvre. Un bouton de commande vous sert à placer l'hélicoptère de face ou de profil. Un second bouton commande vos armes.

Vous disposez de trois hélicoptères par jeu, et celui-ci se termine lorsque tous les otages sont morts ou libérés (un otage libéré est un otage ramené sain et sauf à votre aire de départ). Les casernes ne s'ouvrent qu'une par une, et il faut que les 16 otages soient sauvés ou morts pour que la caserne suivante puisse s'ouvrir.
Trois indicateurs vous donnent à chaque instant les informations sur le déroulement des opérations. Le rouge sur la gauche montre combien d'otages ont été tués. Le bleu au centre indique le nombre d'otages qui se trouvent à l'intérieur de l'appareil (qui a une capacité de places assises pour 16 otages). Le vert à droite, montre le nombre d'otages qui ont été ramenés sains et saufs. Le score maximal est de 64.
Par son graphisme et la sensibilité de sa manipulation, *Choplifter* est un excellent jeu d'adresse qui simule parfaitement ce que pourrait être une situation réelle. Mais les premières tentatives seront bien difficiles à être couronnées de succès. Armez-vous de patience, la dextérité ne viendra que petit à petit. (Broderbund Software / Apple II)

Type : adresse
Intérêt : 4/6
Graphisme : 5/6
Durée : environ 10 mn

PROTECTOR

Ce programme de science-fiction épique est un remake du *Crystal* d'origine. Le scénario est le suivant : les joueurs pilotent le *Protector*, le dernier des trois engins terrestres qui a un potentiel de tir suffisant pour anéantir les étrangers dont le seul but est de s'emparer de notre pauvre planète.
Le tableau vous montre deux villes. L'une libre, l'autre contrôlée par les étrangers. Elles sont séparées par un terrible volcan en activité. Le *Protector* doit ramasser les terriens retardataires (qui traversent les rues et sont en haut des buildings de la métropole contrôlée par les patrouilles ennemies) et les transporter de l'autre côté du volcan pour enfin les lâcher dans la cité où ils seront à l'abri.
Pour accomplir ce périple, les aventuriers devront affronter de nombreuses batteries de lasers mortels, des canons au sol, et des vaisseaux ennemis envoyés par leur base. Le vaisseau des envahisseurs attend de prendre des humains dans la ville avec son treuil, et de les jeter dans le volcan.
Votre seule possibilité de sauver les humains emportés par le vaisseau amiral ennemi, est de les rattraper au moment où celui ci les laisse tomber dans le vol-

(suite page 80)

Ogilvy & Mather

Image incrustée

Jeux vidéo Intellivision. Le réalisme dépasse la fiction.

Branchez la console Intellivision® sur votre téléviseur couleur.

Elle cache un puissant micro-processeur qui contrôle la vision intelligente des jeux vidéo Mattel Electronics : sophistication du graphisme, richesse de l'animation, vérité de l'ambiance sonore.

Aux commandes de votre clavier, seul contre l'ordinateur ou en compétition avec un ou plusieurs partenaires, vous trouverez dans les 35 cassettes de jeux vidéo Intellivision un plaisir réellement illimité : il va de pair avec les niveaux croissants de difficultés, la variété des combinaisons, des tactiques, des obstacles et des pénalités, l'émulation du suivi chiffré, l'humour et la fantaisie d'Intellivision.

C'est bien simple : avec Intellivision comme dans la réalité, on ne se trouve jamais deux fois dans la même situation.

Intellivision de Mattel Electronics : le réalisme dépasse la fiction.

Glissez la plaquette du jeu choisi dans le clavier, sélectionnez la programmation et jouez.

INTELLIVISION™ MATTEL ELECTRONICS®

AVENTURE ET MYSTÈRE

Les jeux de société se portent bien merci. Témoin, cette douzaine de jeux qu'Olivier Chazoule a choisi pour les fêtes.

★★★★★★★★★★★★★

MARCO POLO

Le célèbre aventurier né en 1254 à Venise, s'installe en 1275 à Cambaluc (aujourd'hui Pékin). Il se rendit successivement en Annam, au Tonkin, en Inde et en Perse. Il fit fortune et rédigea son retour à Venise, vingt ans plus tard, le Livre des Merveilles du Monde. Si comme lui, vous avez l'âme balladeuse et l'esprit exotique vous n'hésiterez pas plus longtemps et vous plongerez dans le jeu de *Marco Polo*.

Sur un très beau plateau de jeu, dessiné d'après les cartes de l'époque, vous partirez de Venise en direction de l'Asie, avec 240 besants en poche. Vous devrez choisir votre itinéraire pour atteindre Kanbalik, capitale de l'empire du Khan Kubilaï (ce seul nom vous fait déjà franchir quelques milliers de kilomètres).

Vous en partirez cependant, en quête d'un des grands « Secrets de l'Orient ».

Perspicace, rusé, diplomate, mais surtout courageux, vous vous en retournerez au pays en vous défiant des corsaires et des bandits, et en commerçant decidelà. Il suffit pour gagner, de revenir le premier à Venise, mais avec une substantielle fortune !

Vainqueur d'un, de deux ou de trois autres joueurs, vous serez alors, comme votre illustre prédécesseur, appelé « Misser Millioni » (aux aventuriers exclusivement francophones ou précise que cela signifie « Messire Millions »). (Mako Commano)

★★★★★★★★★★★★★

LE MILLIONNAIRE

Qui n'a rêvé de faire fortune en un clin d'œil ? C'est ce que *Le Millionnaire* vous propose. Mais pour arriver à vos fins, ce jeu d'apparence simple vous enseignera que tous les moyens sont bons. Vous devrez en effet vous préoccuper autant de ruiner les autres que de vous enrichir.

L'idée fondamentale du jeu est de faire évoluer un seul pion pour tous les joueurs sur le plateau du *Millionnaire*. Chaque joueur est doté d'un petit capital de départ. A chaque coup, les joueurs misent des jetons en anticipant sur le parcours du pion. Ensuite, le joueur dont c'est le tour lance les dés.

Il peut avancer le pion ou choisir de rejouer (cette faculté lui donne une chance supplémentaire puisqu'il a le choix de repousser une fois une progression défavorable du pion.)

Suivant la case sur laquelle tombe le pion, tous les joueurs doublent leur mise, la décuplent, ou même la centuplent. Mais sur une autre couleur ils perdent tout. Sur une autre encore ils perdent... l'argent non misé ! Sur le noir, celui dont c'est le tour, relance un dé qui, allègrement, le ruine complètement, à moitié, lui attribue presque tout l'argent des autres joueurs, ou une petite prime.

C'est un jeu très simple, mais il vous surprendra. Les parties sont courtes mais très intenses, et la course aux millions se révèle passionnante. Pour les plus timides, il est même conçu un système d'assurance qui réduit sensiblement le risque encouru.

Vous apprendez aussi, fréquemment, à manier le cynisme. Mais peut-on attendre la moindre charité d'un jeu qui déclare sans équivoque que « l'argent ne peut en aucun cas être prêté ou donné » ? (Ravensburger)

★★★★★★★★★★★★★

OPTION

Option est un jeu de lettres qui renouvelle avec beaucoup d'originalité les principes du *Scrabble*. Le plateau de jeu est constitué d'une grille sur laquelle viennent se fixer les pions. Mais ces pions ont une particularité notable. Ce sont des prismes dont deux faces portent chacune une lettre (une sur fond blanc, une sur fond rouge). Les mots sont formés verticalement ou horizontalement, jamais en diagonale, et pour les former, on choisit l'une ou l'autre lettre de chaque prisme. On voit donc qu'il est plus simple de former des mots qu'au *Scrabble*.

Cependant un système de bonification de points fait de cette facilité apparente une source d'intérêt supplémentaire. En plus du total des points figurant sur chaque lettre employée, si une lettre sert deux fois, ses points sont doublés (le mot rallongé lors d'un croisement multiple est donc recompté en entier), tout mot de cinq lettres au moins, homogène (toutes les lettres sont de la même couleur) voit sa valeur doubler. Mais la gratification la plus avantageuse est donnée au joueur qui, pour les besoins d'un mot nouveau qu'il veut former, retourne la face d'une lettre d'un mot déjà existant. Il gagne alors dix points de bonus.

Une mention spéciale pour ce très bon jeu. (Miro Meccano)

★★★★★★★★★★★★★

VARIKON BOX

C'est un jeune physicien Hongrois de 29 ans, Csaba Postasi, qui a eu l'idée de créer ce jeu aux couleurs vives et à l'aspect compact. Décidément. l'enthousiasme du public pour le *Rubick's Cube* suscite la création de nombreux jeux de réflexion, de logique et de mémoire !

Ici, il faut constamment localiser les petits cubes qui sont à l'intérieur du grand cube transparent, pour parvenir à les placer tous de la même couleur sur les six faces.

Le *Varikon Box* est en quelque sorte un taquin en trois dimensions. Mais comme les vingt-cinq dés de deux couleurs différentes sont emprisonnés dans la boîte plastique on ne peut les perdre, et en même temps le jeu est « spatialisé ».

L'auteur vous conseille de procéder étage par étage, mais vous pouvez choisir de partir des angles.

A ceux qui croient pouvoir en venir à bout immédiatement, il n'est pas inutile de rappeler que les possibilités de variations des dés sont extrêmement nombreuses (2×10^{18}). Même si vous tournez en rond pendant un bon bout de temps, vous ne le regretterez pas car la manipulation du *Varikon Box* est très agréable. (JLB)

★★★★★★★★★★★★★

LA CHASSE AU TRESOR

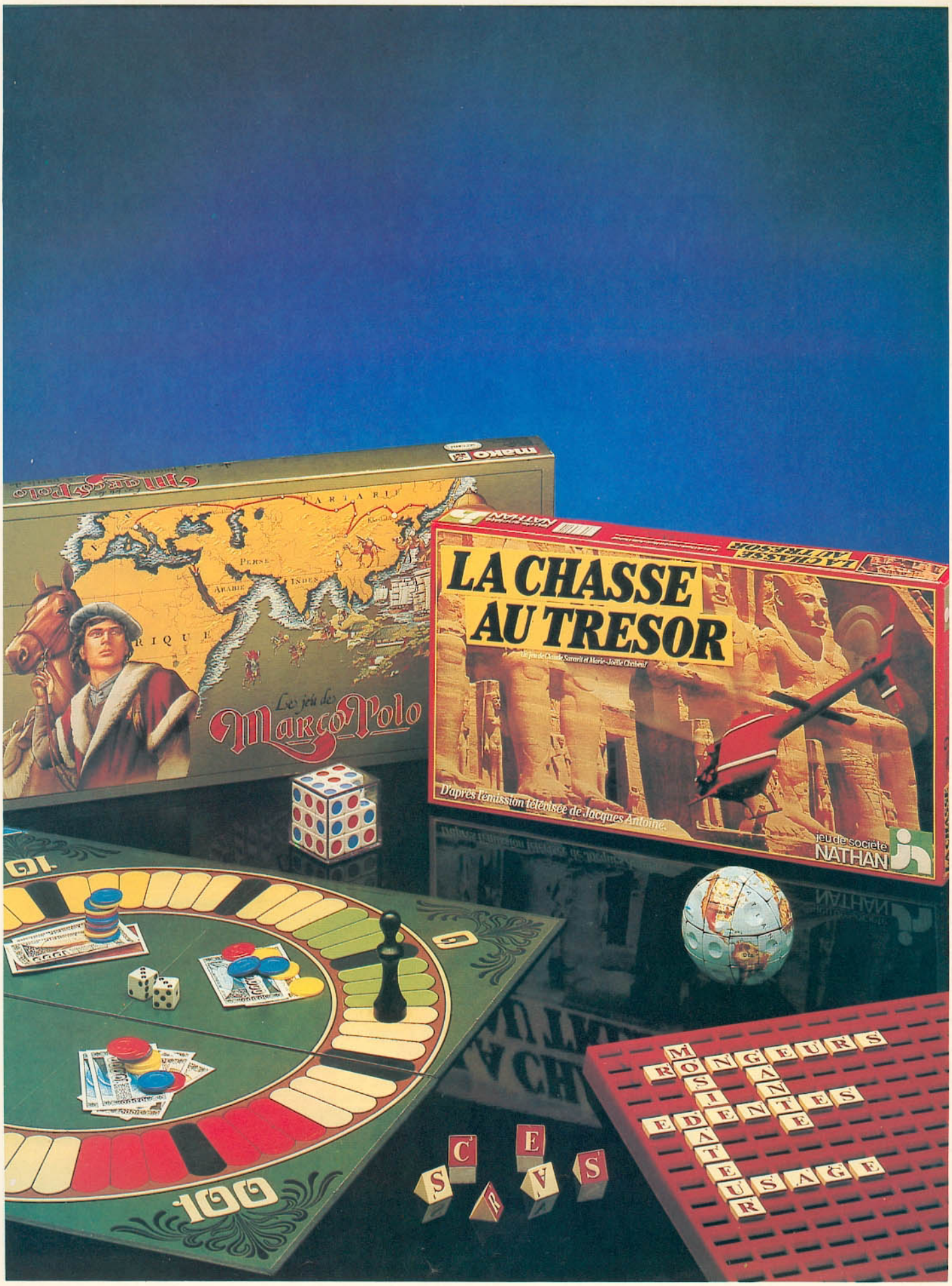
Pour ceux qui convoitent aussi les richesses du monde, mais préfèrent l'hélicoptère aux élégants voiliers vénitiens, on conseillera *La chasse au trésor*, inspirée de l'émission télévisée de Jacques Antoine. Ils ne seront pas déçus car la machine et ses pales sont présentes, aussi bien sur le plateau de jeu que sous la forme de pions de celui-ci.

Le but de l'exercice est de découvrir les trésors des autres joueurs en déplaçant son hélicoptère dans les différentes régions du monde. Chaque prétendant dispose de carte-sîtes, de carte-trésors, d'une feuille de marque, et de l'inévitable engin. Dès qu'il se pose dans une région, il demande à un adversaire s'il possède la carte-sîte correspondante. Si c'est le cas, l'adversaire requis la pose en évidence, et le joueur est en droit de lui demander la carte-trésor. S'il l'a, il la montre, et le joueur gagne les points du trésor.

Chaque joueur note toutes les questions et toutes les réponses afin d'en déduire qui possède quoi. Mais attention, il faut faire vite, car plus le temps passe, plus les trésors se dévaluent (plus encore que l'hélicoptère, cette érosion des richesses est à notre avis un témoignage du temps présent).

La chasse au trésor est un jeu de tactique pour un nombre de joueurs allant de 3 à 6. Il vous

(suite page 31)


Les jeux de Marco Polo
LA CHASSE AU TRESOR
D'après l'émission télévisée de Jacques Antoine.
jeu de société NATHAN
100

PHOTOS PIERRE SABATIER

transportera des lagons de Polynésie à la Grande muraille de Chine, et de la mosquée d'Ispahan au palais royal de Bangkok. Pratique et pas cher ! (Nathan)

★★★★★★★★★★★★★★★

VARIKON SPHERE

Avec le *Varikon Sphère*, il vous faudra bien moins de quatre-vingt jours pour faire le tour de la Terre. Une seule rotation du poignet vous conduira où vous voulez sur le globe. Le graphisme précis et l'idée originale de cette mappemonde, étonneront les plus difficiles.
L'attrait essentiel du *Varikon Sphère* réside dans le casse-tête qu'il représente. Il est fractionné en trente-huit morceaux. Si vous les mélangez un tant soit peu, vous allez vous retrouver avec une moitié d'Europe perdue au centre de l'Afrique, les Etats-Unis à la place de l'Inde, et la Sibérie accolée à l'Amérique du Sud. Vous pourrez alors laisser vagabonder votre imagination, et concevoir les bouleversements politiques que de telles dérives de continents entraîneraient.
Mais si vous êtes cartésien, vous essaierez de remettre les choses en bonne place. Mais ne croyez pas que c'est facile, surtout lorsque le Groënland est perdu dans les mers chaudes, et que l'Indonésie est dispersée aux quatre vents ! (JLB)

★★★★★★★★★★★★★★★

ILIAD

Iliad reprend fidèlement le poème d'Homère et retrace les duels et les batailles rangées qui furent la conséquence de l'enlèvement d'Hélène par Pâris à Sparte. On connaît la suite – la vengeance de Mélénas et l'offensive des Grecs contre Troie. Le carton de jeu représente la plaine de Troie telle qu'elle devait être à la période mycénienne d'après les recherches archéologiques. Il y a sur la carte, la mer, le camp grec avec les navires à sec, les murs bâtis pour les protéger, les fleuves Scamandre et Simois, des régions montagneuses et des collines, et la citadelle de Troie.
Le jeu se déroule sur quatre jours et les combattants s'affrontent selon des règles de mouvements conditionnés par la nature des troupes (fantassins, archers, héros) et la configuration du terrain. On ne progresse pas de la même façon en bord de mer, en traversant des fleuves, en gravissant des monts ou lorsqu'on se heurte à des murs ou à des fortifications.
Outre le dépaysement qu'il vous apporte, *Iliad* est un jeu passionnant. C'est surtout une initiation indispensable aux wargames plus compliqués. Donnons un coup de chapeau à International Team pour l'édition de war-games en langue française, qui contribue à populariser ces jeux originaux jusqu'alors réservés à une poignée d'initiés. (International Team)

★★★★★★★★★★★★★★★

BIZ BLUFF

Biz Bluff dont le sous-titre est «Attention à l'argent qui brûle les doigts», se trouve à mi-chemin entre le «Monopoly» et «Business». Votre obsession au cours de la partie sera de devenir le joueur le plus riche.
Sur le plateau de jeu aux couleurs vives, chaque joueur fait avancer son pion représenté par un dollar sur un socle. Il dispose au début de la partie d'une dotation en argent et en actions, et va s'employer à la faire fructifier.
Pour faire fortune, le joueur va spéculer sur des sociétés en investissant lui-même, mais aussi en engageant les autres joueurs à lui faire confiance et à investir à ses côtés. Pour réussir, il faut trouver un juste équilibre entre la rapidité et l'étude des dossiers. Méfiez-vous des joueurs mal intentionnés qui vous envoient à la « chasse au « dahu » (c'est-à-dire vous mettent sur la touche pour mieux vous doubler), et prenez garde au bluff dont vous pourriez être la victime, car c'est là le piège principal du jeu.
Biz Bluff, c'est la vie économique et les spéculations boursières. C'est la stratégie et les négociations. Mais c'est aussi le hasard et l'humour. Hasard, parce que le déroulement de la partie est largement surbordonnée au lancement du dé. Humour, parce que les mensonges permanents et le baratin des joueurs peuvent être très colorés.
Un jeu intéressant demandant rapidité, mémoire et intuition. Un jeu simple qui renouvelle les classiques du genre et distraira de nombreuses soirées. (Miro Meccano)

★★★★★★★★★★★★★★★

BOOMERANG

Vous connaissez tous l'histoire du nénuphar qui double de surface chaque jour. *Boomerang*, c'est un peu la même idée, à la différence près qu'il s'agit depetites surfaces plastiques et non de plantes.
Deux joueurs s'affrontent. Ils ont chacun le même lot de pions dont les surfaces sont blanches d'un côté et rouges de l'autre.
Chaque joueur doit disposer judicieusement ses pièces contre les pièces adverses pour les retourner dans sa couleur et gagner un maximum de points.
Le nom de *Boomerang* vient sans doute du fait que chaque coup est un retour de bâton, et remet en cause tous les acquis précédents. Et, si vous commencez à jouer avec un intérêt très mesuré, vous deviendrez vite un mordu du *Boomerang* En effet. rien n'est plus motivant que la menace constante de voir la situation se renverser au profit de l'adversaire.
Un conseil de jeu très important : il convient de cacher ses pions à l'adversaire tant qu'ils ne sont pas sur le tableau de jeu. (Nathan)

★★★★★★★★★★★★★★★

DIAMINO CHINOIS

Le *Diamino Chinois* vous séduira de prime abord par l'élégance de sa présentation. Le plateau de jeu noir et rouge vous incitera à vous plonger très vite dans le jeu.
Les principes généraux du *Diamino*, jeu de lettres classique, sont respectés. Chaque joueur forme un ou plusieurs mots à l'aide de ses lettres personnelles et de celles qui, disposées sur une réglette, sont le patrimoine commun de tous les joueurs. Mais la nouveauté du *Diamino chinois* est d'introduire cinq directions différentes pour la formation des mots, grâce à l'utilisation des diagonales (dans le *Diamino* de compétition il n'y avait que deux sens de lecture possibles). Ceci conduit les joueurs à « fermer une ouverture » c'est-à-dire compléter un groupe de lettres dépourvu de sens pour en faire un mot.
Seuls les joueurs les plus habiles pourront réussir le « coup de maître ». Il s'agit de créer simultanément trois mots nouveaux par la pose d'une seule lettre. C'est du grand art !
Diamino Chinois est un jeu distrayant et très complet. (Gay Play)

★★★★★★★★★★★★★★★

LES ANNEAUX HONGROIS

Encore un casse-tête conçu par les Hongrois. *Les Anneaux Hongrois*, est un casse-tête haut en couleurs et riche en rebondissements. Trente-huit billes, neuf jaunes, neuf bleues, dix rouges et dix noires, circulent selon deux orbites.
Une bille pousse l'autre, mais il suffit de quelques manipulations pour défaire l'ordre établi. Retrouver la situation de départ est particulièrement difficile. L'auteur parle d'un nombre de combinaisons pratiquement infini (3×10^{20}). Nous n'avons pas essayé toutes ces combinaisons, mais nous le croyons volontiers sur parole.
Il vous faudra une patience particulièrement aiguisée pour en venir à bout. (Ceji Interlude)

★★★★★★★★★★★★★★★

LE DIAMANT

Aux champions du Rubick's cube qui veulent voir du pays, le *Diamant* donnera du fil à retordre. Pour les esthètes, il constituera au moins un objet agréable à regarder.
Que les passionnés de géométrie dans l'espace se rassurent, ils en auront pour leur argent. Le *Diamant* est un dodécaèdre dont chaque face pentagonale pivote. Objet discipliné à l'origine, il devient vite une explosion d'étoiles multicolores. Chacune de ses faces est elle-même découpée en onze facettes dont seule la centrale est fixe. Que vous pensiez à une pierre précieuse, à un cristal de neige ou à n'importe quoi d'autre, vous n'êtes pas sorti de l'auberge.
Ajoutez à tout cela une valeur symbolique, puisque selon André Warusfel, professeur de mathématiques spéciales au Lycée Louis Le Grand, et auteur d'ouvrages spécifiques : «Le *Diamant* est l'un des cinq solides platoniciens, seuls polyèdres réguliers de l'espace». Le calcul du nombre de configurations possibles du *Diamant* s'exprime sûrement par un nombre de 69 chiffres (20 pour le cube) » ! (Ceji Interlude)

Olivier Chazoule

PHOTOS PIERRE SABATIER

SKI: SCHUSS SANS CHOCS

Trois cassettes — Philips, Mattel, Activision — vous entraînent sur les pistes neigeuses. C'est sans danger, à condition de s'entraîner un peu !

Si vous ne pouvez partir vers les sommets, ou si vous avez toujours refusé d'affronter le froid et les risques d'hospitalisation, voici une bonne façon de vous initier au ski en douceur.

Créer un jeu de simulation sportive est un art difficile. Le ski n'échappe pas à la règle. Certes, c'est un sport individuel, et l'ordinateur n'a pas à gérer les mouvements d'une équipe entière. C'est en fait le terrain lui-même qui pose problème : si l'on fait exception du hockey sur glace (la simulation Mattel permet à un joueur de prendre une accélération considérable s'il patine tout droit, de ralentir et même parfois de tomber quand il prend un virage serré), l'herbe des Tennis, Football, Baseball et autres ne modifie en rien le déplacement des objets sur l'écran — joueurs, balles, ou ballons... personne n'a encore songé à simuler les bosses et les mottes de terre !

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

GLISSER

La pente neigeuse, telle qu'elle est représentée dans les jeux vidéo actuels, c'est-à-dire vue du dessus, entraîne une orientation vers le bas du champ de jeu, un terrain orienté comme celui des flippers. Le but du joueur est précisément de maîtriser cette orientation en guidant son skieur à travers des portes ou des sapins. Seul moyen d'acquérir la plus grande vitesse : garder le plus possible ses skis dirigés selon l'orientation du jeu, vers le bas de l'écran donc. Les problèmes de simulation se posent dès qu'il y a déviation par rapport à cet axe : la vitesse du skieur doit décroître au moindre virage, au moindre coup de carre. Bref, il faut retrouver la vérité de la glisse !

Sur ce point, *Skiing* de Mattel est exemplaire. D'abord parce que, dès le début du jeu, vous choisissez l'inclinaison de la pente ; sur une échelle de 1 à 15. Avec 1, vous êtes sur une piste bleue : peu d'accélération même si vous êtes « tout schuss », et donc, pour le débutant, un meilleur contrôle de ses skis. A 15, c'est carrément le « mur », la piste noire ou olympique : temps de réaction infime, et la moindre erreur d'orientation des skis vous entraîne hors de la piste dans les sapins ! Un dosage savant qui permet à tous de goûter ce jeu.

La vérité du mouvement est ensuite exemplaire : vous allez trop vite, et vous n'êtes plus qu'un projectile incontrôlé. Un bon virage, skis perpendiculaires à la pente, et vous ralentissez sérieusement. Mieux encore : un virage très fort avec dérapage permet de remonter un peu la pente et même de s'arrêter. On évitera dans ce cas de rester dos à la descente plus d'une demi-seconde, ou c'est la chute !

La cassette *Ski* d'Activision offre moins de réalisme en matière de glisse : difficile sinon impossible de remonter un peu la pente pour se freiner. Quant aux différences de vitesse entre la ligne droite et les virages, entre la simple descente et le slalom, elles sont moins nettes et moins fines que chez Mattel, mais toutefois très appréciables. Un excellent point : la vitesse de pointe du skieur Activision est supérieure à celle du skieur Mattel même lancé sur la plus forte pente, ce qui garantit beaucoup d'émotions et d'accidents !

Ce problème de glisse se pose moins chez Philips. Les deux joueurs s'affrontent en effet parallèlement, que ce soit en slalom ou en descente. Ils se partagent donc la largeur de l'écran, à laquelle ils sont strictement limités. C'est dire que l'ampleur de leurs virages est très réduite et influe peu sur leur vitesse, assez constante et seulement troublée par les chutes. L'accélération est honorable, sans être vertigineuse.

Les trois cassettes sont encore bien différentes quant au décor et aux épreuves qu'elles proposent. Il est à remarquer qu'aucun des trois fabriquants n'ait en-

core pensé à réaliser une simulation de ski de fond ou de saut à skis !... Une lacune qui sera certainement bientôt comblée par de nouvelles cassettes. On se contentera donc du ski alpin et de ses pentes vertigineuses.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

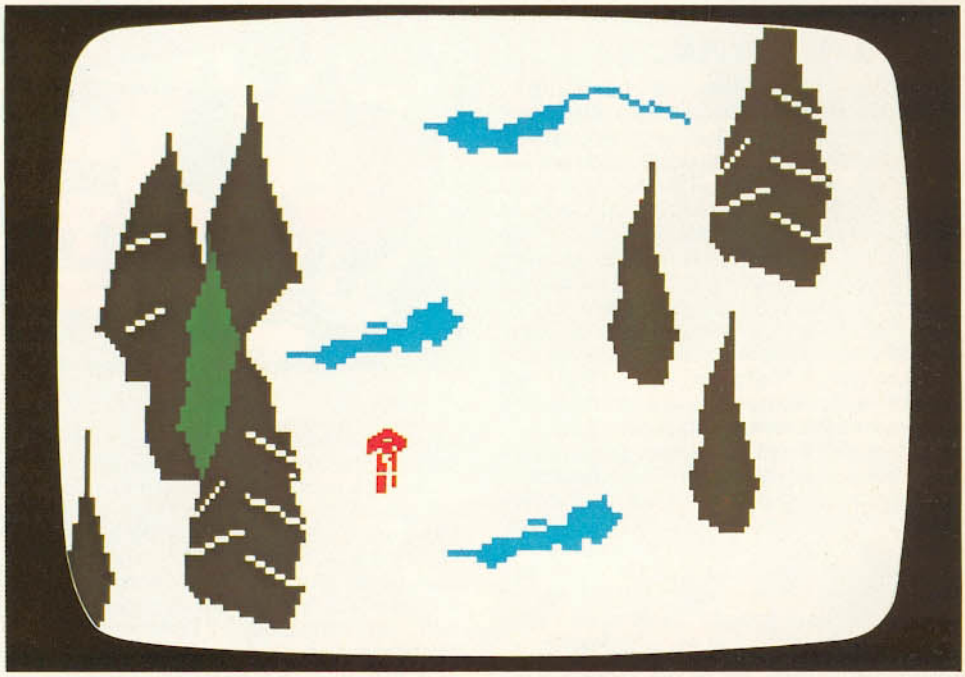
LA-HAUT DANS LA MONTAGNE

La palme du réalisme montagnard revient d'entrée à Activision : de très beaux petits sapins bien disposés, et surtout un champ de jeu non limitatif : le skieur peut sortir par un bord latéral de l'écran, le cadre de l'image le suivra, l'emmenant vers de nouveaux versants de la montagne. Une particularité peu utile pour les épreuves de descente ou de slalom, malgré quelques possibilités tactiques, mais la possibilité pour les joueurs-poètes de se promener tranquillement entre les forêts sans tenir compte de leur temps ! Excitant pour l'imagination.

Une mauvaise note à Philips, où le décor se résume à ses plus simples éléments : deux skieurs et des bâtons pour délimiter les portes, sur un fond blanc très uniforme. Dommage.

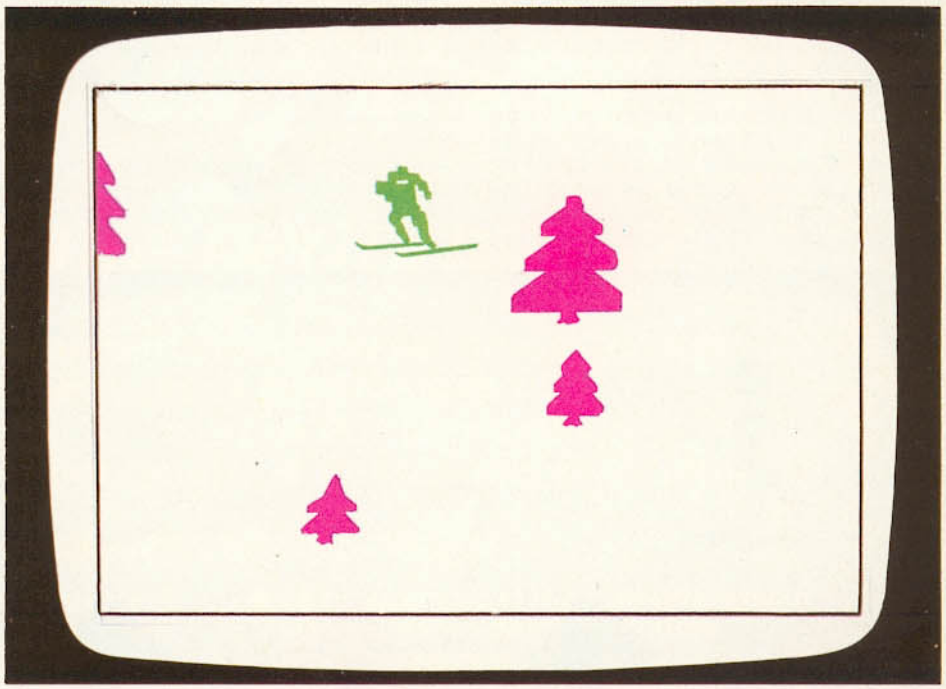
Pas mal pour Mattel, qui pourtant nous a habitué à mieux : les cimes initiales promettaient davantage que ces sapins impersonnels et ces plaques de glace trop classiques. Mais là n'est pas le principal reproche. Comme ses deux concurrents, Mattel propose slalom et descente, mais sur un seul trajet : la disposition des diverses portes est fixée dans la mémoire de la machine pour l'éternité. Il faut au contraire féliciter Activision d'offrir dix variantes de ski dans la même cassette, et en vérité une infinité : 4 longueurs de pente pour chaque épreuve, slalom ou descente, et différentes dispositions des portes. Et surtout, les options 5, pour le slalom, et 10, pour la descente, qui vous donnent, à chaque fois que vous coupez le VCS Atari, un parcours entièrement neuf, et cela à l'infini ! Et, on le sait, la diversité est le meilleur remède contre la lassitude... Vous pouvez toutefois vous exercer plusieurs fois sur le même parcours en utilisant seulement le bouton de remise en jeu. On s'étonne alors à juste titre que Mattel, avec ses extraordinaires capacités, ait choisi de nous présenter seulement deux parcours. Leur grande difficulté et l'extrême finesse du maniement du skieur, joints au décompte très précis du temps réalisé, garantissent toutefois de longues heures d'entraînement et de compétition. Mais quelle cassette parfaite si elle avait offert des tracés de portes renouvelés au hasard !

Même reproche pour Philips, qui se trouve nécessairement limité par son choix d'épreuves parallèles, et donc resserrées sur l'écran. On notera encore la disposition trop facile de certaines enfilades de portes.



▲ La piste Mattel

▼ La piste Activision



Pour choisir

	Nombre de joueurs	Type d'épreuves	Chronométrage	Difficultés	Graphisme	Rapidité	Maniabilité	Bruitages
Mattel	4	Spécial Descente	au 1/10e	Sapins Glace Portes	★ ★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
Philips	2	Spécial Géant Descente	au 1/10e	Portes	★	★	★	★ ★
Activision VCS Atari	1	Spécial Descente	au 1/100e	Sapins Glace	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

LES DIFFICULTES

Assurément psychologiques chez Philips : comment ne pas s'affoler ou s'énerver quand on voit, à côté de soi, son adversaire prendre plusieurs portes d'avance ? D'autant que le ski Philips demande beaucoup de concentration pour tenir le rythme et éviter les piquets, causes de chutes qui infligent des retards souvent irrattrapables ! A ce titre, l'idée du slalom ou de la descente parallèle est excellente, et constitue assurément un gros « must » par rapport aux autres cassettes. D'autant qu'on peut fort bien skier seul contre la montre, variante plus banale mais qui entraînera à l'épreuve-reine.

Le coup d'œil est privilégié chez Activision, surtout en descente : aucune porte, mais l'obligation d'éviter les sapins et les plaques de glace en les sautant. Hors cela, votre trajet est pleinement libre : à vous de découvrir la trouée dans les forêts de sapin qui vous permettra de descendre tout schuss sans vous retarder à prendre des virages. Il est donc nécessaire (comme dans les deux autres cassettes) de surveiller plus attentivement le bas de l'écran, où apparaissent les différents obstacles, que le skieur lui-même, dont vous devez connaître, en permanence, la position exacte grâce à la poignée.

Le slalom Activision est un peu trop « Géant » à notre goût, ou pas assez « Spécial » : les portes sont un peu trop espacées, et on retrouve les sensations de la descente. Les deux types d'épreuve sont bien plus différenciés dans les autres cassettes : mention spéciale encore à Philips, qui est le seul à proposer le dosage subtil entre slalom spécial, slalom géant, et simple descente.

Activision

Les sapins et les plaques de glace sont communs à Mattel et à Activision : par leur graphisme, curieusement très semblable ; par les chutes qu'ils occasionnent, en apportant un handicap égal au maladroit. Les plaques de glace, plus particulièrement, nécessitent un saut, déclenché avec le bouton d'action des deux poignées ; le skieur est donc projeté en avant selon la trajectoire qu'il tenait juste avant le saut, sans qu'on puisse la modifier pendant qu'il est en l'air : anticipez donc pour pouvoir franchir la porte suivante et éviter d'atterrir contre un sapin (douloureux !).

Finalement, un problème de rythme de course chez Philips, et une grande habileté de manœuvre pour devenir champion sur la neige Mattel ou Activision.

Vous y serez souvent réduits bien malgré vous ! Le disque Mattel est délicieux de finesse et de précision : 16 orientations différentes de vos skis ! Mais au prix de quelques erreurs : portes enfourchées, sapin fauchés, plaques de glace franchies sur le derrière, demi-tours intempestifs, etc... La grande difficulté de ce maniement, surtout à grande vitesse, nous laisse penser qu'il faut un bon moment avant de passer « Skieur professionnel », selon les catégories de la règle fournie avec le jeu. La multiplicité des angles de ski fait toujours espérer un virage pris plus court, une plaque de glace mieux négociée. Il faut compter, à notre sens, au moins 6 à 7 heures de temps de jeu avant de devenir un vrai champion !

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

SKI ACROBATIQUE ?

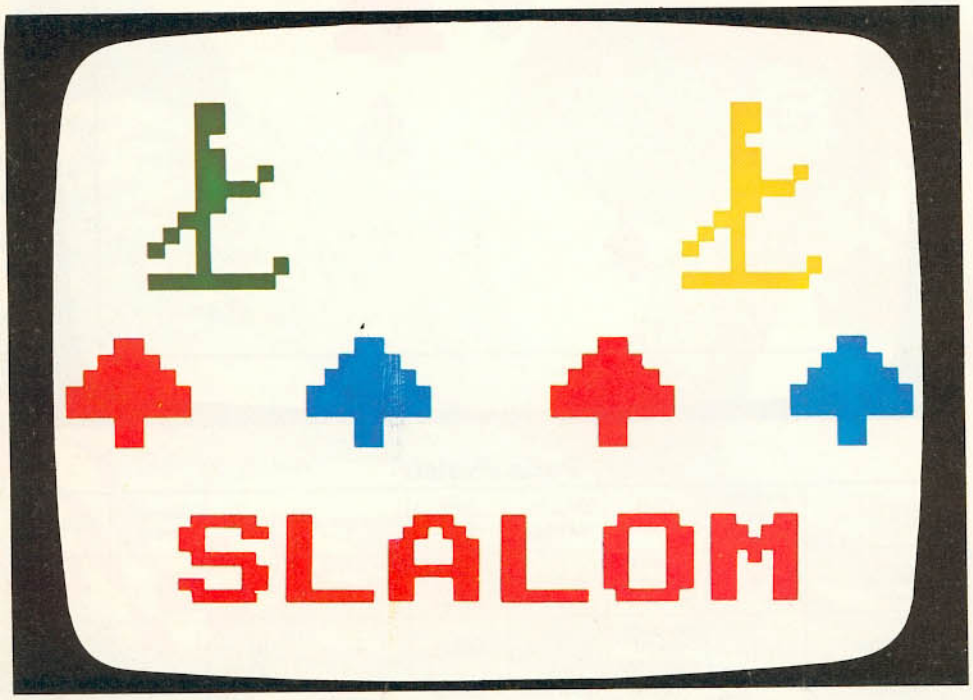
Comme en compétition, chacun skie individuellement. Quatre joueurs, au plus, peuvent participer à la même épreuve ; chaque joueur a 3 essais. L'ordinateur note les temps, sélectionne le meilleur et couronne finalement le vainqueur.

Une possibilité absente chez Philips et Activision. On voit toutefois s'inscrire, chez le premier cité, le meilleur temps réalisé par l'ensemble des joueurs sur la partie en cours. Le reste est plus simple : le chronomètre se déclenche automatiquement dès que le skieur prend son élan. Seul Activision descend son chronométrage jusqu'au centième de seconde : utile pour les records des super-champions !

Finalement, s'il fallait élire une cassette de ski, laquelle choisirions-nous ? En fait, elles présentent, et c'est tout-à-fait remarquable, des caractéristiques bien différentes. Ceux qui privilégient la compétition directe et la facilité de jeu préféreront Philips. Ceux qui veulent s'amuser sans se livrer à un apprentissage complexe mais tout en goûtant les joies de la vitesse, auront un penchant marqué pour Activision (cassette adaptable sur le VCS Atari). Enfin, les amateurs de technique et de simulation précise n'hésiteront pas à affronter le redoutable disque Mattel, ses trahisons et ses triomphes.

Pas de jeu de café en France sur le thème du ski. Pour l'instant du moins, car on annonce un appareil d'arcades qui réunirait trois simulations très intéressantes : première épreuve, un slalom spécial, et un temps minimal à réaliser pour pouvoir participer à la seconde épreuve, une descente. Encore un temps minimal pour pouvoir faire un saut à ski dont la longueur ne devra pas être inférieure à 80 mètres si l'on veut recommencer une nouvelle série spécial/descente/saut, et ainsi de suite. Bref, un jeu qui vous pousse jusqu'à l'extrême limite de vos possibilités !

Bonne neige vidéo ! **Philippe Adjutor**



La piste Philips

CONCHESS

ORDINATEUR D'ECHECS

MONARCH

Echiquier de très haute performance. Superbe présentation en bois mahogany. Dim. 52 x 52 x 3.7cm.

ESCORTER

Echiquier de haute performance et d'avant garde cuivre et argent. Dim. 30 x 30 x 3.0cm.

Programmes ordinateur présentés en cassettes interchangeables. 17 x 10 x 1.8cm.

AMBASSADOR

Echiquier de haute performance. Belle présentation classique en bois de rose. Dim. 38 x 38 x 3.7cm.

La meilleure performance

Les CONCHESS donnent une nouvelle dimension à la famille des échecs électroniques.

- Design élégant
- Echiquier auto-répondeur
- Prix compétitif
- Possibilités sans limite

Principales caracteristiques

- Echiquer auto-répondeur entièrement automatique – aucune pression à faire ni sur les touches, ni sur les cases.
- 10 niveaux de jeux.
- 2 niveaux spéciaux pour analyse de la position et recherche de mat.
- Mémoire de tout le jeu permettant le retour intégral de la partie.
- Peut jouer les blancs ou les noirs, ou jouer contre lui-même.
- Le programme et le micro processeur sont contenus dans un module interchangeable.
- Peut suggérer des coups à son adversaire.
- Réfléchit sur le temps de son adversaire.
- Pratique éventuellement la sous promotion.
- Arbitre les parties entre joueurs.

Distribuè Par

Lansay S. A.

149, Bd Voltaire 92600 Asnières
Tél: 733-80-80 Télex: 611533.

TEXAS : DEMANDEZ LE PROGRAMME

Le nouvel ordinateur de Texas Instruments ne se contente pas de composer de la musique ou de résoudre des problèmes de génie civil, il joue. Avec dix programmes pour l'instant.

La mise en place est extrêmement simple ; d'autant plus que la fiche explicative est très claire. Il suffit de brancher l'alimentation par l'intermédiaire du transformateur et de relier le câble d'antenne à la prise péri-télévision (obligatoire) du téléviseur.

Esthétiquement, le *T.I. 99/4A* est très réussi avec son habillage noir métallisé. De la dimension d'une machine à écrire portative, mais beaucoup plus plat et plus léger (à peine plus de deux kilos), il possède sur la partie droite un espace réservé à la mise en place des cassettes de programme.

Une fois l'ordinateur mis en marche, apparaît sur l'écran l'inscription « Texas Intruments Home Computer Ready Press Any Key To Begin », entourée de deux chartes colorées du plus bel effet. Aucun réglage préalable n'est nécessaire, pas même besoin de changer de chaîne. La mise en place de la prise péri-télévision court-circuite automatiquement les autres réceptions. Que de temps gagné !

L'ordinateur familial Texas Instruments France, un micro-ordinateur à la portée de tous

A ce moment, deux options se dessinent : soit utiliser le *T.I. 99/4A* comme une console de jeu, soit l'utiliser comme un ordinateur programmable. Nous verrons plus loin cette deuxième option.

Glissons donc une cassette dans l'espace prévu à cet effet et posons-la dans son réceptacle où elle s'enclenche très fermement. Ici, pas besoin de couper l'alimentation pour introduire ou enlever une casette et donc, pas de risques d'en endommager les composants en cas d'oubli. Le *T.I. 99/4A* a été bien pensé sur ce point. Après une courte disparition, l'image de mise en route réapparaît. Suivons donc ce que nous demande l'ordinateur et pressons une touche (n'importe laquelle). A ce moment, le menu s'inscrit sur notre écran :

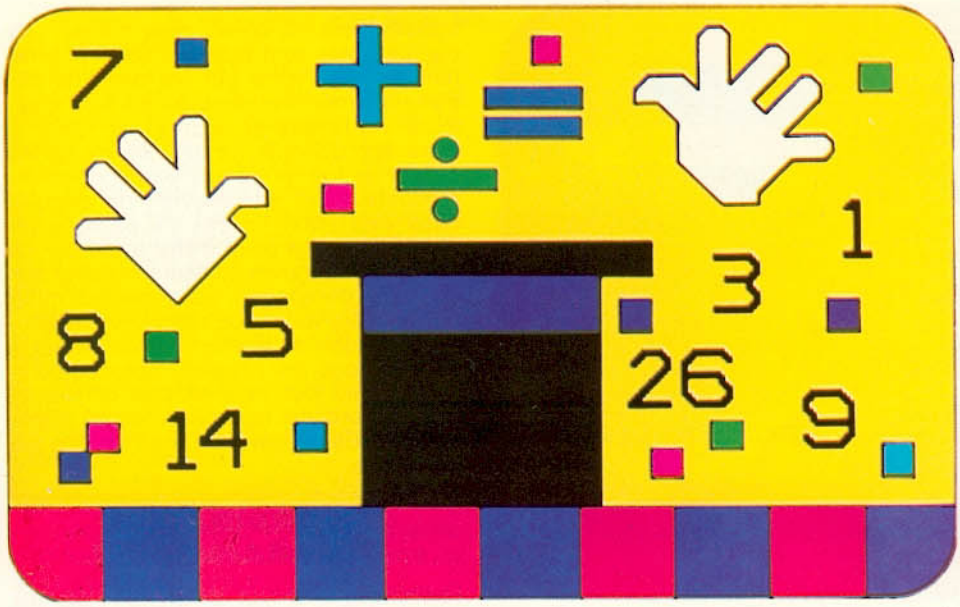
1 : T.I. Basic (nous y reviendrons).

2 : Nom de la cassette introduite. (En cas de cassette polyglotte, le menu vous permet de choisir la langue de votre choix).

Appuyons donc sur 2. Le programme de la cassette introduite se met en route immédiatement. Les possibilités graphiques, sonores et colorées du *T.I. 99/4A* en font un excellent instrument pour les jeux vidéo. Les couleurs sont belles et pures, sans bavures périphériques. Le graphisme est fin et de bonne qualité. Enfin, le son ne se limite pas — comme si souvent hélas — aux bruits de bombes et de tirs en rafales. La musique est de la partie : Le *T.I. 99/4A* permettant l'accord de trois notes, donne ainsi une grande variété d'accompagnement musical. Chaque cassette est livrée avec un manuel d'explication du jeu, souvent en anglais malheureusement. Beaucoup de cassettes autorisent les commandes soit par le clavier, soit par les manettes de direction fournies en option. Celles-ci sont beaucoup plus pratiques dès qu'il y a plus de deux directions au choix. Il suffit d'introduire la prise (9 broches) dans le correcteur correspondant situé sur le côté gauche de l'appareil. Attention, si vous introduisez la prise 9 broches dans le correcteur arrière, la manipulation de vos manettes resterait désespérément sans effet, car le connecteur arrière est réservé à la liaison entre le T.I. 99/4A et un ou deux magnétophones. Cinquante cassettes de programmes sont disponibles en France (plus de six cents aux Etats-Unis). Nous en avons testé six.

MAGIE DES NOMBRES

La première, *Magie des Nombres*, n'est pas un jeu à proprement parler : c'est aussi la seule cassette dont on puisse choisir une version française. Il s'agit d'un module destiné à enseigner l'arithmétique aux enfants. Trois options sont possibles : « l'apprenti magicien » (deux niveaux) propose des exercices d'addi-



Magie des nombres

tions ou de soustractions. Dans « l'opération magique » (quatre niveaux), l'enfant peut soit répondre aux problèmes posés par l'ordinateur, soit même choisir ses propres problèmes. Il a aussi la possibilité de choisir entre fournir le résultat d'une opération ou le nombre manquant de celle-ci. Enfin il peut jouer ou ne pas jouer contre la montre. Dans le « nombre magique » (quatre nivaux), l'enfant choisit une opération et un chiffre avec les mêmes possibilités de choix que dans « l'opération magique ». Chaque exercice est composé de dix problèmes, la résolution de chacun d'eux permettant la progression d'un petit lapin le long d'une échelle colorée. En cas de réponse exacte, le problème suivant est posé et le lapin avance d'une case ; dans le cas contraire, l'écran affiche « réponse fausse » et un nouvel essai s'impose. Au bout de deux essais incorrects, la solution s'affiche et l'on passe à l'étape suivante. A la fin de l'exercice, le score est affiché (en pourcentage), un message et une musique l'accompagnent. Ce programme, fort bien conçu, est susceptible de faire faire de rapides progrès en arithmétique à vos enfants, et tout cela par le biais du jeu.

CAR-WARS

La cassette « *Car-Wars* » est un mélange de course de voitures et d'autos tamponeuses. Les deux voitures se présentent au départ, au milieu du bas de l'écran. Le circuit est composé de cinq pistes concentriques et il est possible de passer de l'une à l'autre. Vous pouvez choisir la vitesse de votre véhicule et le moment auquel la voiture pilotée par l'ordinateur doublera sa vitesse. Le jeu consiste à effectuer le plus de parcours possibles sans vous faire percuter par l'autre voiture. Pour ce faire, vous pouvez changer de voies et accélérer (bouton des manettes de direction). La voiture de l'ordinateur essaiera toujours de vous obstruer le passage. A vous de calculer votre accélération et vos changements de voies pour déjouer ses plans. En cas de carambolages, les deux voitures explosent et leurs débris traversent l'écran (du plus bel effet). S'il vous reste une voiture en réserve (vous en avez trois au total), vous revenez alors au départ. A la fin du jeu, une musique de victoire récompense le plus haut score réalisé depuis le début. Ce jeu bien réalisé, au graphisme et à la sonorisation fort réussis, mettra vos réflexes à rude épreuve.

ZERO-ZAP

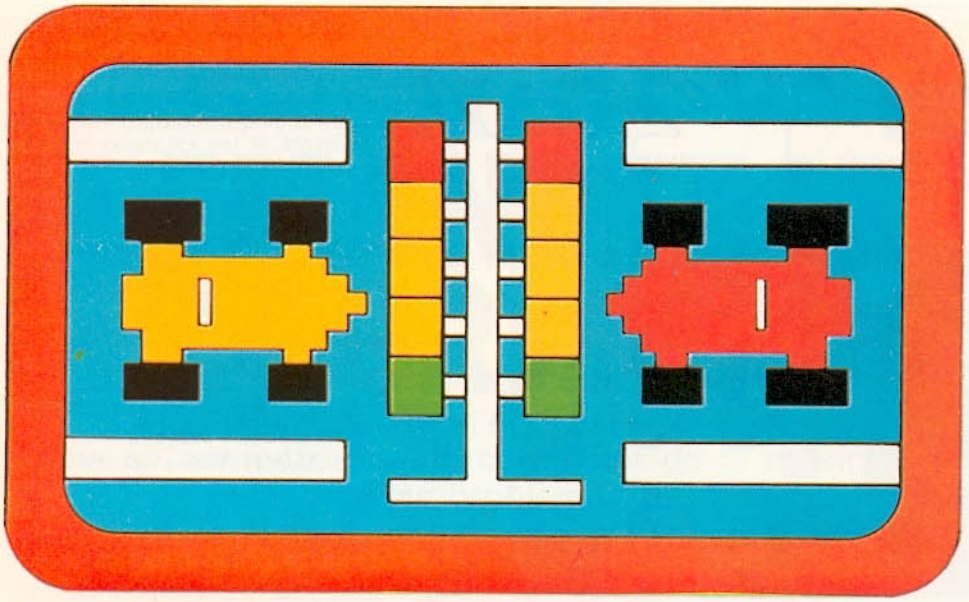
La cassette *Zéro-Zap* s'apparente au flipper par certains côtés mais sous forme beaucoup plus contemplative. Lorsque la cassette est mise en route, la démonstration du jeu commence, accompagnée d'une musique ponctuée de bruits étranges. Il s'agit d'un espace parsemé de briques, de croix, de losanges colorés contenant un chiffre. Une petite flèche, correspondant à la boule du flipper, s'élève et ricoche sur tout ce qu'elle rencontre. Si elle touche une brique, elle la déplace. Si elle touche une croix, celle-ci se transforme en un losange contenant un chiffre. Enfin, si elle touche un losange, le contenu de celui-ci s'ajoute à votre score, à l'exception du losange noir contenant le chiffre zéro qui fait dégringoler la flèche et passer au tour suivant (d'où le nom de « Zéro-Zap »). On peut jouer à un ou deux joueurs, choisir entre trois dispositions différentes ou même en créer d'autres et les sauvegarder sur cassette. Malheureusement, les seules possibilités du joueur sont pour chaque flèche (il y en a cinq en tout), d'intervertir ou non les croix et les losanges puis de déplacer latéralement la flèche à l'aide des touches fléchées du clavier de façon à l'amener au point voulu et de lancer la flèche. A partir de ce moment, aucune intervention n'est plus possible et la flèche ricoche toute seule. A la fin du jeu, le meilleur score clignote, accompagné d'une musique de victoire. Au total, un jeu inintéressant au graphisme quelconque.

MUNCH MAN

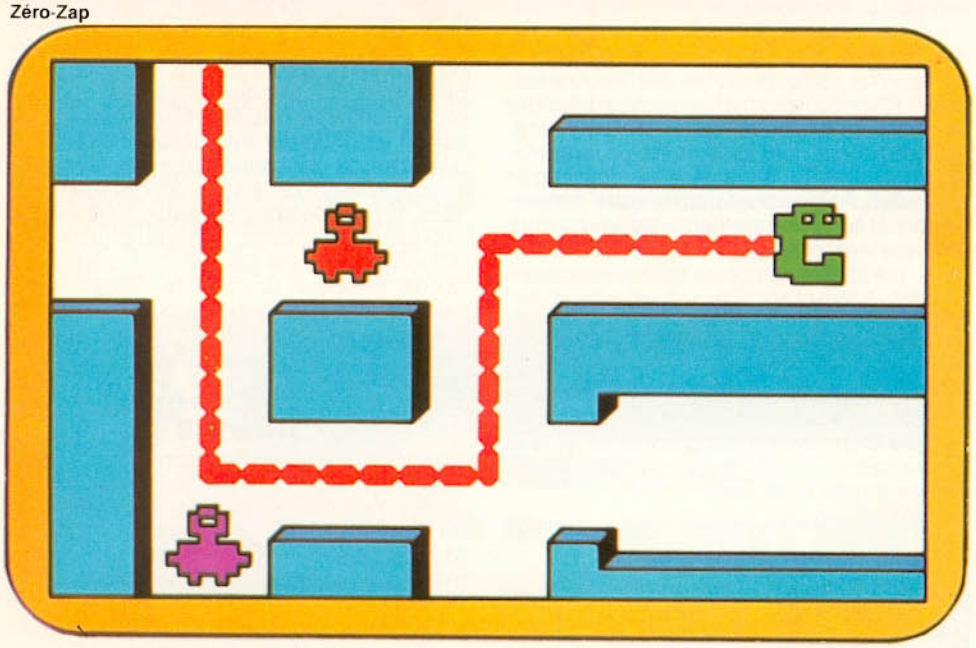
La cassette *Munch Man* s'apparente de très près au Pac-Man des cafés. Votre *Munch Man* doit se déplacer dans un labyrinthe, poursuivi par quatre horribles « hoonos » qui ont chacun leur caractère. Ceux-ci ne deviennent vulnérables que lorsque vous mangez des pilules énergétiques (situées aux quatre coins) qui augmentent votre force et votre vitesse. Vous pouvez alors capturer les « hoonos » qui passeront en prison un temps plus ou moins long. Le but de votre *Munch Man* est de se déplacer en laissant derrière lui une chaîne. Lorsque tous les couloirs sont chaînés, on passe au tableau suivant. Il y a soixante tableaux de difficulté croissante et vingt formes différentes d'hoonos. Comme de bien entendu, si un hoono venait à toucher le *Munch Man*, celui-ci mourrait immédiatement et serait remplacé par un autre (trois au total). En conclusion, un classique des jeux de café au graphisme réussi.

HUSTLE

Avec *Hustle* on change complètement de genre. Il s'agit d'un enclos où se déplacent deux « serpents » (le vôtre et celui de l'adversaire). Ces serpents doivent toucher des cibles apparaissant aléatoirement sur l'écran et contenant un nombre de points tout aussi aléatoires. Il existe plusieurs versions selon que l'on joue en solitaire ou à deux. En solitaire, le choix vous est laissé entre des cibles à points fixes, croissants ou décroissants en fonction du temps. Vous choisissez ensuite votre niveau de jeu. A aucun moment, un serpent ne doit percuter un bord de l'enclos, l'autre serpent ou lui-même. A chaque fois que sela se produit, les points présents dans l'enclos sont comptabilisés pour l'adversaire et, à l'étape suivante, les serpents seront un peu plus longs. Dans le jeu à deux, il existe trois options : la première est identique à la version précédente, le second joueur manipulant l'autre serpent. Dans la deuxième option (« Snake Fight »), les serpents ont gagné en agressivité ce qu'ils ont perdu en longueur. Non contents de toucher les cibles, ils cherchent aussi à se toucher ▶



Zéro-Zap



Munch Man

mutuellement. Dans la troisième option, « Blockade », il n'y a plus de cible. Chaque adversaire cherche à bloquer l'autre et à l'empêcher de se déplacer. Ce jeu, au graphisme simple (excepté la présentation qui montre un cheval et son cavalier traversant l'écran), est bien fait. Il nécessite une bonne dose d'adresse et d'astuce. De franches parties de rire en perspective.

TOMBSTONE CITY

Avec *Tombstone City*, nouveau changement de décor et de temps. Vous voilà transporté au XXIe siècle dans une ville fantôme et vous devez combattre une invasion des terribles « morgs » sur fond de musique, de collines et de cactus. On vous demande de choisir votre niveau. Dès que celui-ci est choisi, vous vous retrouvez au centre de la ville fantôme inaccessible aux monstres. En dehors de la ville, un paysage composé de cactus et de monstres mauves. Puis soudain, apparaît un morg. Il se dirige vers vous mais ne peut franchir les portes de la ville. Pour être vraiment efficace, vous devez sortir de la ville et abattre tous les monstres. Chaque monstre mauve abattu disparaît. Chaque morg abattu se transforme en cactus. Si deux cactus sont côte à côte, ils deviennent un couple reproducteur de morgs. Si vous tuez un morg près d'un couple reproducteur, le tout se transformera en un ou deux morgs. Les cactus isolés sont indestructibles et arrêtent les tirs. Votre but est donc de détruire les monstres mauves (ils sont d'ailleurs inoffensifs et peureux et fuient à votre approche) et de tuer les morgs en évitant de former de nouveau couples reproducteurs et en essayant de détruire ceux existants. En cas de panique (si vous êtes sur le point d'être avalé par un morg), vous pouvez toujours appuyer sur la barre d'espace : vous perdez mille points, mais vous vous retrouvez en sécurité au centre de la ville. Si vous arrivez à détruire tous les couples reproducteurs, un nouveau jour se lève, plus difficile et une vie vous est rajoutée (vous en disposez de dix au départ). Au total, un bon jeu de réflexe.

UN ORDINATEUR PROGRAMMABLE

Etudions maintenant les possibilités que nous propose le *T.I. 99/4 A* en tant qu'ordinateur programmable. Pour cela, il dispose d'un Basic résident occupant 22 K associé à 16 K de RAM en version de base. Il travaille grâce à un microprocesseur de 16 bits (une nouveauté pour un ordinateur familial). Le clavier du *T.I. 99/4 A*, QWERTY, bien entendu, permet une frappe agréable et très rapide. Il possède majuscules et minuscules et l'on passe des unes aux autres soit par les touches Shift (il en existe une de chaque côté), soit par la touche Alpha-lock qui permet de bloquer le clavier en position majuscule. Les touches sont à répétition automatique. La barre d'espace est largement dimensionnée. Enfin, il existe trois touches plus particulières : la touche Enter située à droite du clavier, bien accessible et les touches Contrôle (CTRL) et Fonction (FCTN) qui permettent d'avoir accès aux signes de ponctuations et aux symboles inscrits sur la face avant de certaines touches, ainsi qu'aux fonctions spéciales des touches chiffres. L'apprentissage du Basic pourra se faire grâce au manuel fourni (en français), progressif et très didactique. Le T.I. Basic tourne vite. Le programme suivant : 10 FOR I = 1 TO 1000 020 NEXT I met trente secondes à être exécuté. Les mots clés peuvent être orthographiés en majuscules ou minuscules, mais les espaces sont absolument obligatoires. En dehors des instructions habituelles du Basic standard, le T.I. Basic comprend certaines instructions fort intéressantes :

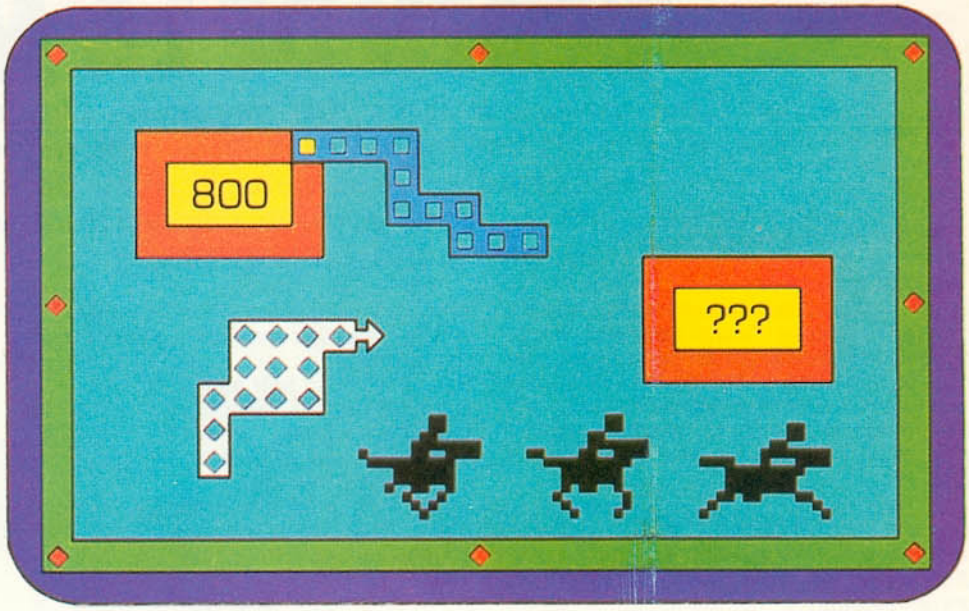
Numérotation automatique avec choix de la ligne de début et choix de l'incrément.

— Renumérotation avec renumérotation automatique des GOTO et GO SUB.

— Mode TRACE qui vous permet de suivre pas à pas le déroulement de votre programme.

— Comme dans la plupart des Basics, l'instruction LET est facultative.

— IF THEN... ELSE présent mais limité à des branchements.
— Instructions READ, DATA, RESTORE.
— Les fonctions mathématiques sont complètes. Tout au plus pourrait-on regretter l'absence de PI en mémoire.
— Fonctions RND et RANDOMIZE.
— Les fonctions de chaîne sont complètes mais un peu particulières : la fonction SEG donne la sous-chaîne composée des Y caractères à partir du Xe de la chaîne de départ. La fonction POS, très puissante, détermine la première position de la chaîne deux à l'intérieur de la chaîne un.
— Possibilité de définir une fonction par DEF.
— Les instructions de traitement de fichier sont complètes.
— Les tableaux peuvent débuter au choix à l'indice 0 ou 1.
— CALL HCHAR permet la répétition horizontale d'un caractère à partir d'une position donnée et cela n fois.
— CALL VCHAR : fait la même chose verticalement.
— CALL GCHAR permet l'obtention du code d'un caractère affiché à l'écran.
— CALL CHAR vous permet de créer vos propres caractères graphiques.
— CALL KEY permet de scruter le clavier : très utile dans tous les jeux d'action, ainsi que CALL JOYST (pour les manettes de jeu).
Les fonctions sonores et couleurs du *T.I. 99/4A* sont très complètes et très faciles d'emploi :
— CALL COLOR permet de définir la couleur du caractère et celle de son fond.
— CALL SCREEN permet le contrôle de la couleur de l'écran.
L'utilisation de ces deux fonctions permet la gestion complète de la couleur grâce à la palette de seize couleurs dont dispose cet ordinateur. Le son n'est pas en reste.



Hustle

— CALL SOUND permet la synthétisation simultanée de trois notes dont on peut contrôler durée, fréquence et puissance. Cette même fonction permet de synthétiser huit bruits pré-codés correspondant aux bruitages habituels des jeux vidéo.

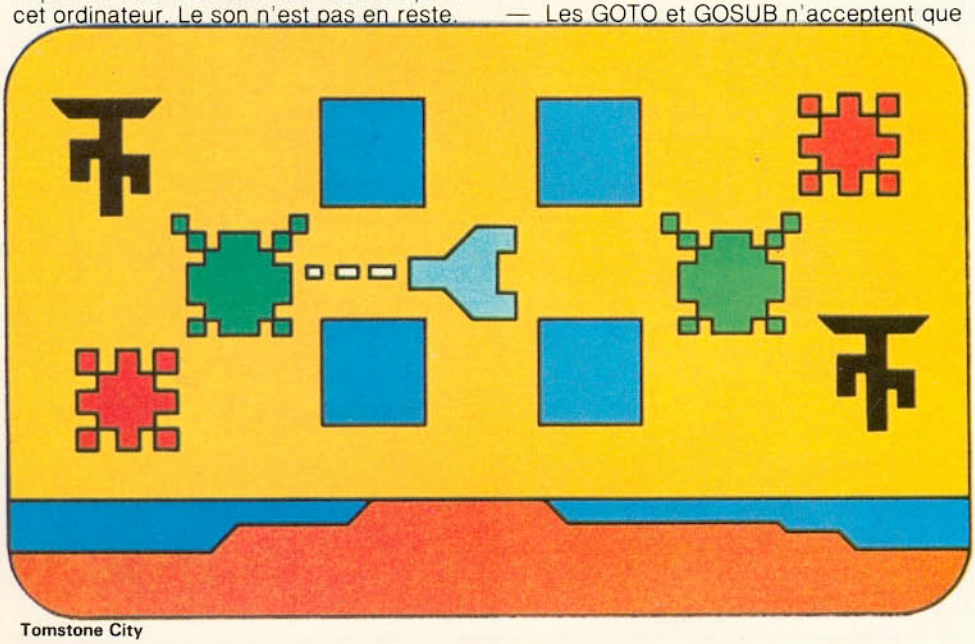
— Enfin les possibilités d'édition sont complètes et pratiques. Malheureusement, à côté de ces grandes qualités, existent certaines imperfections.

— Limitation à quatre lignes des instructions et des constantes-chaîne.

— Les variables-chaîne sont limitées à 15 caractères à l'entrée et à 255 caractères au total.

— Les GOTO et GOSUB n'acceptent que le numéro de ligne exact (message d'erreurs dans le cas contraire) ainsi d'ailleurs que les ON GOTO et ON GOSUB.
— Les fonctions logiques sont privées de OR, AND, NOT.
— Les tableaux sont limités à trois dimensions.
— Il n'est pas possible de commander l'impression à une ligne donnée de l'écran.
Les extensions que vous pourrez utiliser avec votre *T.I. 99/4A* sont nombreuses et certaines très intéressantes pour un appareil de ce prix. Tout d'abord, vous pouvez changer de langage de programmation. Il existe en effet un Basic étendu, un langage Pascal, un langage Logo (pour les enfants) et un langage assembleur. La mémoire peut être à 48 K par adjonction d'une mémoire RAM supplémentaire de 32 K (mais utilisable seulement avec le Basic étendu, ce qui signifie des frais supplémentaires). Parmi les autres extensions, nous trouvons :
— des manettes de directions, très pratiques pour les jeux d'adresse,
— une imprimante (jusqu'à 80 caractères par ligne),
— un coupleur téléphonique (modem),
— un système de disquettes composé d'un contrôleur et d'une à trois unités de disquettes.
— enfin, il existe même un synthétiseur de parole (en anglais bien sûr).
Au total, Texas Instruments avec le *T.I.99/4A* a réalisé la conjonction heureuse de la console de jeu et de l'ordinateur programmable. Ceux qui, dans un premier temps, ne l'utiliseront que pour les jeux vidéo pourront ensuite s'initier aux joies de la programmation et même étendre leur système ultérieurement et cela sans restrictions majeures.

Jacques Harbonn


Tomstone City

L'EDEN DE LA MER

Une mer bleu opale, des îlots, des cocotiers. Est-ce vraiment le paradis ? oui, quand on est requin et que la mer regorge de poissons. Alors, mettez-vous dans la peau de ce squale. Votre poisson-pilote est une calculette et votre domaine, notre grand tableau pages 48 et 49.

La mer vous passionne, les fonds marins gardent encore leurs secrets, mais connaissez-vous la vie de cette faune marine, étrange et mystérieuse, au milieu de laquelle évolue le requin ? Découvrez avec nous la vie de ce prédateur (malchanceux) et aidez-le à trouver sa nourriture.

Préparation

— Pour jouer, vous n'avez pas besoin d'un partenaire, vous jouez seul, face à votre machine.

— Placez votre calculette, FX 702P (Casio) en « Mode 1 », introduisez le programme que nous vous proposons (ce programme est assez long à taper, il fait environ 1 400 PAS. Attention aux erreurs !) puis tapez « MODE 0 » Avant de jouer, faire « DEFM 1 »

— Découpez les pions-embûches (quatre pions rouges et huit pions verts - un total de douze cases pièges) puis découpez le requin et le poisson.

- Tapez F1 (zone de programme) à partir du moment où vous verrez apparaître sur l'écran « CHASSE AUX POISSONS ».

Il vous faudra alors attendre environ 22 secondes pour connaître la zone occupée par les poissons.

Vous êtes enfin prêt à jouer.

Dans les océans, se nourrir n'est pas toujours chose facile, surtout pour un requin de plus en plus affamé et qui chaque jour s'affaiblit un peu plus.

Vous êtes à la place de ce requin et n'avez que vingt-cinq jours (c'est-à-dire 25 essais) pour trouver un ou des poissons.

But du jeu

Chasser sera donc votre principale occupation ; mais il faudra faire attention aux embûches de parcours : la marée noire, la pieuvre géante ou le pêcheur (sans doute le plus redoutable de ces pièges !)

Voici un tableau pour vous donner une idée des scores à réaliser.

— Plus de 5 poissons : attention à l'indigestion !

— Plus de 2 poissons : à peine de quoi survivre.

— Moins d'un poisson : tout est fini, la faim a eu raison du requin.

Principe du jeu

Mettez-vous donc dans la peau d'un squale affamé. Pour votre plus grand malheur, les proies vont se faire rares en ces parages. Il faut les découvrir dans l'une des cases.

Vous, le requin, n'avez le droit de vous déplacer que de trois cases à la fois et attention : votre calculette veille sur tous vos déplacements. Si vous essayez de la tromper, elle vous dira : « NE TRICHEZ PAS », jusqu'à ce que vous ayez une position correcte. Une fois la zone de chasse indiquée, la pêche sera ouverte.

Vous devez donner une position au hasard, bien sûr comprise dans la zone déjà indiquée par la machine.

Exemple : si vous avez : « POISSON AU NORD-EST », à la question : « VOTRE POSITION », vous devrez répondre par un nombre compris entre 1 et 24.

Quatre réponses sont alors possibles.

— Vous vous êtes approché très près (une à trois cases) du poisson que vous convoitiez, sans l'atteindre ; dans ce cas, il va fuir d'une à quatre cases. Attention,

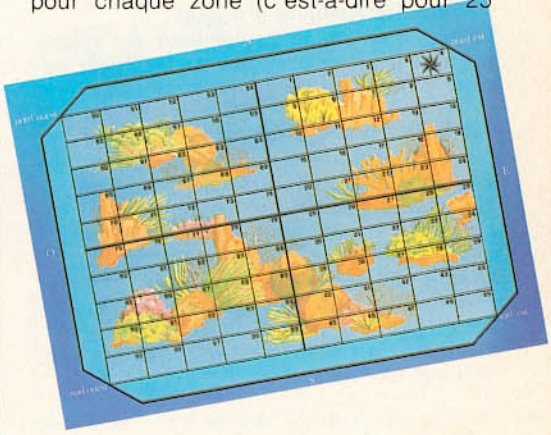
PROGRAMME DU JEU

```
LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 36 PRG: 1600

P0: 1455 STEPS
  10 VAC :Y=40:L=60:
     WAIT Y:PRT "CHA
     SSE AUX POISSON
     S":GSB 4000:T=2
     5
  12 GSB 2000:Q=9500
  20 IF R≤24;WAIT Y:
     PRT "POISSONS A
     U NORD-EST":GOT
     O L
  30 IF R≤59;WAIT Y:
     PRT "POISSONS A
     U SUD-EST":GOTO
      L
  40 IF R≤74;WAIT Y:
     PRT "POISSONS A
     U NORD-OUEST":G
     OTO L
  50 IF R≥74;WAIT Y:
     PRT "POISSONS A
     U SUD-OUEST":GO
     TO L
  55 GOTO 15
  60 INP "VOTRE POSI
     TION ",U:T=T-1
  61 IF M=0;Z=U:M=1:
     GOTO 65
  62 IF ABS (U-Z)≥23
     ;WAIT Y:PRT "NE
      TRICHEZ PAS SV
     P":GOTO 60
  63 Z=U
  64 IF U=R;WAIT Y:P
     RT "UN POISSON
     DE CAPTURE":O=O
     +1:GOTO 12
  65 GSB 7000:GSB 80
     00:IF U≤0;U=1
  66 IF U≥100;U=1
  67 IF R≥100;GSB 20
     00
  68 IF T=1;WAIT Y:P
     RT "DERNIER JOU
     R":GOTO L
  70 IF T≥26;WAIT Y:
     PRT "25 JOURS,C
     ,EST FINI":GOTO
      9000
  90 D=ABS (R-U):D=I
     NT D
 100 IF D=1 THEN 120
 102 IF D=2 THEN 120
 104 IF D=3 THEN 120
 110 IF U=T;WAIT Y:P
     RT "RIEN,A L,HO
     RIZON":GOTO L
 120 WAIT Y:PRT "DOM
     MAGE IL ETAIT S
     UR","LA CASE ";
     R
 130 GSB 3000:GOTO L
2000 R=INT (RAN#*99)
     :RET
3000 E=INT (RAN#*4)
3100 IF E=1;R=R+E:RE
     T
3200 IF E=2;R=R+E:RE
     T
3300 IF E=3;R=R+E:RE
     T
3400 IF E=4;R=R+E:RE
     T
4000 FOR I=1 TO 2
4100 A(I)=INT (RAN#*
     24)
4150 GSB 9800
4200 NEXT I
4300 FOR I=3 TO 4
4400 A(I)=INT (RAN#*
     49)
4500 IF A(I)<24 THEN
      4300
4550 GSB 9800
4600 NEXT I
4700 FOR I=5 TO 6
4800 A(I)=INT (RAN#*
     74)
4900 IF A(I)<49 THEN
      4700
4950 GSB 9800
5000 NEXT I
5100 FOR I=7 TO 8
5200 A(I)=INT (RAN#*
     99)
5250 GSB 9800
5300 IF A(I)<75 THEN
      5100
5400 NEXT I
5500 F=INT (RAN#*24)
     :FOR I=1 TO 2
5600 IF A(I)=F THEN
     5500
5650 NEXT I
5700 IF F≥25 THEN 55
     00
5800 G=INT (RAN#*49)
     :FOR I=3 TO 4
5900 IF A(I)=G THEN
     5800
5950 NEXT I
6000 IF G≤24 THEN 58
     00
6100 H=INT (RAN#*74)
     :FOR I=5 TO 6
6200 IF A(I)=H THEN
     6100
6250 NEXT I
6300 IF H≤49 THEN 61
     00
6400 K=INT (RAN#*99)
     :FOR I=7 TO 8
6500 IF A(I)=K THEN
     6400
6600 NEXT I
6700 IF K≤74 THEN 64
     00
6800 RET
7000 FOR I=1 TO 8
7100 IF A(I)=U THEN
     7300
7200 NEXT I:RET
7300 WAIT Y:PRT "VS
ETES SUR UNE CASE PIEGE"
7400 U=U/2:GOTO L
8000 IF U=F THEN 840
     0
8100 IF U=G THEN 840
     0
8200 IF U=H THEN 840
     0
8300 IF U=K THEN 840
     0
8350 RET
8400 WAIT Y:PRT "VS
     VS TROUVEZ SUR"
"UNE CASE GRAND DANGER"
8500 T=T-5:GSB 9500
9000 IF T≥3;O=O+1:GO
     TO L
9050 INP "UNE AUTRE
     PARTIE ",W$
9100 IF W$="OUI" THE
     N 10
9200 PRT "GOOD-BYE !
     !!":END
9500 WAIT Y:PRT "EN"
     ;T;" JOURS",O;"
POISSONS":GOTO 9000:RET
9800 IF A(I-1)=A(I)
     THEN 4000
9900 RET
```

si les poissons se bloquent dans l'une ou l'autre extrémité, vous les perdrez et devrez recommencer la chasse.
— Vous avez capturé de quoi survivre, c'est bien ! Attention ! La partie se terminera s'il ne vous reste que 3 jours à vivre.
— Si vous êtes loin des poissons, vous verrez apparaître sur l'écran « RIEN A L'HORIZON », puis le jeu continuera.
— Attention, il existe des cases-pièges ! Pour suivre le jeu, placez les poissons que vous aurez découpés sur la position que vous présumez être la bonne et le requin sur sa position.
Une petite précision encore : la première fois seulement, le requin pourra se déplacer d'autant de cases qu'il le désire. Mais ensuite, il ne se déplacera que d'une à trois cases.

Règles particulières

Dans le jeu entier, il y a 8 cases « pièges » et 4 cases « danger » réparties de la façon suivante : 2 cases pièges pour chaque zone (c'est-à-dire pour 25



cases) et 1 case danger, ce qui fait au total 12 cases à éviter. Bien sûr, les cases pièges sont placées au hasard ; dès qu'une d'entre elles s'est découverte ; placez dessus un des pions. Un poisson peut s'y trouver ; dans ce cas, n'hésitez pas, foncez, il ne peut rien vous arriver : Vous aurez, après avoir mangé le poisson, assez de forces pour vous sortir de toutes ces embûches ! Il ne vous sera retiré aucun jour de survie.
Une case piégée vous éloigne de votre but (ex. : si vous êtes sur la case n° 44, votre nouvelle position sera 22).
C'est donc le nombre qui correspond à votre position, divisé par 2.
Une case danger vous pénalise de 5 jours de survie, qui sont déduits automatiquement de votre total. Si votre nouveau total est inférieur à 3 jours, votre temps de survie est épuisé.
Bien sûr, si vous êtes tombés sur trop d'embûches et que le jeu vous a plu, vous pourrez recommencer une autre partie.

Bertrand RAVEL

DOSSIER

MATCH À CINQ : LES CONSOLES VIDÉO

Depuis quelques mois, les centrales de jeux vidéo poussent comme des champignons. Avec leurs qualités et leurs défauts. Pour vous aider à y voir plus clair, nous les avons toutes testées. À vous de jouer.

Les premiers jeux vidéo connurent, il y a quatre ans, une flambée aussi violente qu'éphémère. Le fait de pouvoir déplacer des objets sur l'écran de son téléviseur, fut-ce même un simple spot lumineux repoussé par deux barres en noir-et-blanc, apparaissait comme le dernier cri ludique. Ces appareils offraient au maximum 5 jeux différents, pré-programmés à l'intérieur des circuits électroniques d'origine.

La lassitude venait rapidement du double fait que les jeux proposés ne laissaient aucune part à la réflexion et n'exigeaient qu'un peu de réflexe et d'habileté. En outre, aucun renouvellement espéré pour ces consoles primitives qui connurent rapidement l'oubli et l'obscurité des armoires.

Les consoles de jeux vidéo actuelles ne risquent pas de vivre un tel destin : le principe d'une infinité de cassettes enfichables, et donc d'une infinité de jeux pour un même appareil de base, fut introduit en France dès 80 par le Vidéopac Philips. Les consoles se multiplient depuis lors, avec des bonheurs différents.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Le Vidéopac Philips : un large éventail d'effets

Il se présente d'entrée comme un micro-ordinateur ; il est en fait exclusivement conçu pour le jeu, et ses relativement faibles capacités de mémoire ne pourront jamais lui faire tenir les comptes de la famille ou régler les impôts ! Ne vous laissez donc pas rebuter par son magnifique clavier alphanumérique, à touches sensitives : celui-ci n'est pleinement utilisé que pour une ou deux cassettes, sans aucune connaissance d'informatique nécessaire. Le plus souvent, on utilise les touches « 0 » ou « 1 » pour démarrer le jeu, ou des chiffres plus élevés si la cassette offre plusieurs variantes.

La cassette s'introduit dans un logement situé au-dessus du clavier, et à côté du bouton de mise en marche de la console. Les deux poignées de jeu sont enfichables dans des prises trapézoïdales, à l'arrière de l'appareil. Il s'agit de deux manettes, plus couramment appelées « Joystick », qui permettent huit directions de déplacement. Elles sont d'une extrême souplesse que bien des joueurs trouve excessive. Le logement où la manette évolue est en effet un peu trop vaste à notre goût, et le système de ressort qui la ramène à sa position centrale n'offre pas une résistance suffisante pour offrir au joueur un contrôle parfait du mouvement. En outre, la base du boîtier est à la fois trop grande et trop légère, ce qui lui donne une mauvaise prise en main. Des défauts de jeunesse qui n'entravent pas le jeu toutefois, et auxquels on s'habitue par la pratique.

L'image Philips est très nette, et on la règle facilement et définitivement sur le téléviseur.

Le rendu des couleurs est excellent, sans « bavures ». On peut être plus réservé sur le graphisme : le *Vidéopac* est le seul appareil pour le moment à contenir des objets ronds pré-programmés. Il est donc le seul à dessiner dans certains cas des courbes parfaites. Le graphisme d'un jeu vidéo se fait en effet toujours par petits carrés ;

Vidéopac Philips : 36 cassettes disponibles pour les fêtes.

plus ceux-ci sont petits, moins le graphisme est maladroit. Le *Vidéopac* ne dispose que de briques assez importantes, et ces caractères courbes pré-programmés compensent en partie ce défaut. Ses capacités de mémoire lui interdisent toutefois de consacrer une trop grande partie de ses circuits au simple graphisme, et certaines cassettes offrent une image un peu sommaire.

Le bruitage des jeux passe directement par le circuit-son du téléviseur. Un large éventail de notes et d'effets divers apporte aux cassettes le piment indispensable d'un certain réalisme.

Le *Vidéopac* dispose d'une vaste gamme de cassettes — 36 pour le moment. On a noté un changement de politique dans leur conception. Les premières de la série proposent deux ou trois jeux différents, mais très simples. Les dernières créations préfèrent ne fournir qu'un seul jeu, mais bien plus complexe et élaboré. Elles tiennent aussi davantage compte des possibilités du clavier alphanumérique : la cassette *Singeries*, par exemple, grâce à un astucieux système d'abcisses et d'ordonnées, permet de choisir soi-même sur l'écran la disposition des barreaux de la cage aux singes, et donc de renouveler le jeu à son gré et à l'infini !
En fait, et on s'en aperçoit facilement à la lecture du catalogue des cassettes proposées, c'est dans les jeux éducatifs que le *Vidéopac* trouve ses meilleures applications. D'abord parce que le graphisme n'y est pas essentiel, ensuite parce que le clavier rend toutes les manipulations (affichage de chiffres, de lettres, etc...) très faciles. On sait toutefois déjà que Philips va contourner le problème dans l'année à venir : si le *Vidéopac* ne peut gérer des jeux trop complexes avec leur graphisme, il est possible de lui adjoindre un champ de jeu extérieur. C'est-à-dire que Philips va lancer le concept de jeu de société... vidéo : une cassette pour gérer un jeu qui se déroule en partie sur l'écran, en partie sur un plateau de jeu cartonné très classique. Le *Vidéopac* proposera par exemple un jeu d'aventures magiques où les joueurs déplaceront leur pions sur une carte extérieure à l'appareil. Arrivé dans un certain endroit, où il devra affronter les monstres d'une caverne, le joueur se tournera vers l'écran et les affrontera là. Il reprendra ensuite le jeu sur la carte en fonction de l'issue du combat. Autre projet : un jeu financier où le *Vidéopac* tiendra tous les comptes, affichera la valeur des actions, des ventes, et des diverses opérations, tandis que les joueurs règleront l'action sur un plateau de jeu style Monopoly.

Voilà à notre sens une excellente initiative qui tient compte à la fois des forces et des faiblesses de l'appareil, et repousse en outre le reproche que l'on fait souvent aux jeux vidéo, de n'être qu'un sport solitaire qui oublie les contacts et l'ambiance qui peuvent naître d'un bon vieux jeu de société...

VCS Atari : une console à l'esthétique dépouillée.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Le VCS Atari : le roi du jeu d'action

Atari est le leader actuel des jeux vidéo domestiques. Pour vous en donner une petite idée, sachez que cette marque appartient à la fameuse Warner Bros et que ses bénéfices surpassent largement ceux de toutes les activités de cet immense groupe !
Le succès d'Atari vient assurément de sa grande expérience des jeux de cafés, qu'elle crée et fabrique parallèlement. On retrouve donc avec le *VCS* tous les jeux vidéo qu'on a découverts au bistrot du coin !
Ici, pas de clavier, mais une console simple et noire à l'esthétique très dépouillée. Le logement de la cassette est entouré de quatre curseurs : curseur de mise en marche, commutateur noir-et-blanc/couleur, curseur de sélection de jeu, curseur de mise à zéro. Des commandes qui, très ingénieusement suffisent à assumer toutes les fonctions.
On fait en effet défiler les variantes de jeu sur l'écran en maintenant appuyé le curseur approprié. Quand apparait le numéro de la variante désirée, il suffit d'actionner le curseur de mise à zéro et la partie commence.
Les poignées Atari se branchent à l'arrière de la console. On trouve aussi à cet endroit les deux « switch » de difficulté : il est possible de jouer la majorité des cassettes à deux niveaux de difficulté, symbolisés par A et B.
La poignée standard est toujours un « Joystick ». Le joystick Atari est le meilleur disponible actuellement sur le marché. Le manche de la manette est tenu dans une sorte de cercle de caoutchouc qui lui assure tout à la fois une certaine résistance à la pression et une souplesse bien dosée.
Un bouton rouge sur le boitier, au demeurant d'une taille très adaptée à la prise en main, comporte aussi un bouton rouge d'action, qui commande par exemple les tirs. On retrouve quasiment, avec la stabilité en moins, la qualité des manettes des jeux d'arcades.
On peut, par contre, reprocher au *VCS* sa propension à multiplier les commandes : commandes circulaires pour des jeux comme *Circus* ou *Olympics*, commandes à volant spécialement pour la course *Indy 500*, et commandes à clavier pour les cassettes de programmation ou de logique. Une diversité encombrante, qui contraint à des manipulations fréquentes et à des embrouillaminis de fils assez complexes ! C'est aussi une dépense supplémentaire pour l'acquéreur du *VCS*.
La question habituelle « tous ces jeux ne vont-ils pas laisser une empreinte indélébile sur l'écran de mon téléviseur !? » est résolue : quand le jeu ne fonctionne pas, c'est-à-dire quand l'image émise n'est pas en mouvement et pourrait donc, à la longue, affecter le tube, l'image stable change de couleur toutes les trois secondes et un certain mouvement automatique des objets se poursuit. Une garantie absolue contre tout incident !
La bibliothèque de jeux du *VCS* est impressionnante : tous les grands classiques des cafés d'abord, *Space Invaders, Astéroïds, Circus, Missile Command, Breakout, Pac-Man*, et bientôt *Defender, Berzerk*, etc... Des jeux originaux d'aventures, comme *Superman*. Et surtout l'assurance de ne jamais manquer de nouveautés : Atari compte éditer dès 1983 plus de 4 cassettes par mois ! En outre, de nombreuses firmes d'électroniques se sont lancées dans la fabrication exclusive de nouvelles cassettes de jeux pour le *VCS* : Activision, déjà bien présent en France, mais aussi Imagic, Spectravision, et bientôt Parker Brothers ou Coleco, dont les catalogues proposent des titres aussi alléchants qu'une adaptation de la célèbre *Guerre des étoiles* ou du jeu d'arcade *Donkey Kong !* Une concurrence et une course à la créativité qui ne peuvent que profiter au consommateur !

Le *VCS* Atari est donc bien le roi du jeu d'action, du jeu à record. Les championnats du monde organisés par la marque sur son jeu vedette du moment, en sont bien la preuve, et l'idée d'instaurer de telles compétitions, profite à coup sûr à l'installation du jeu vidéo comme un sport tranquille, tout public. La finale mondiale du *Pac-Man* réunissait en effet des joueurs âgés de 8 à 30 ans. On peut estimer qu'à la fin 83, on disposera, toutes marques confondues, d'environ 150 cassettes adaptables sur la console Atari.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Mattel
Un graphisme exceptionnel

La console Mattel est toute récente pour nous, puisqu'elle a fait son entrée en France en septembre de cette année ! Elle bénéficie donc des derniers progrès de l'électronique et représente assurément l'appareil le plus sophistiqué que nous connaissions.
L'esthétique de la console est réussie, et on apprécie l'insertion des deux commandes dans le boîtier. Dommage cependant que l'ensemble des fils soient trop court : fils des commandes, cordon de la prise de courant, cordon-antenne. Un curieux défaut vraiment, assez énervant à l'usage.
Une seule paire de commandes, que l'on n'a pas à brancher sur la console : le risque de voir les contacts se dessouder à l'intérieur de l'appareil - toute usure au niveau d'une prise est évitée. Sur ce point, les avis sont partagés... Des boitiers de commande impressionnants : en lieu et place du commum Joystick, un disque doré dont on presse le bord pour déplacer les objets sur l'écran. Il offre une grande précision (16 directions de déplacement sur son pourtour !) et convient particulièrement aux cassettes de sport. Il est toutefois totalement inapproprié aux jeux d'action ou de records, qui nécessitent la prise en main ferme et nette d'une manette. Au-dessus de ce disque, on trouve 12 touches de fonction : elles permettront par exemple de choisir toutes les caractéristiques du jeu, nombre de joueurs, vitesse, difficulté, etc. Elles permettent encore d'agir sur le cours de la partie : avec la cassette *Boxe,* de choisir, parmi les huit coups possibles, celui qu'on veut porter ; avec *Utopie,* d'acheter une maison, un hôpital, des écoles, ou de planter du maïs ; avec des cassettes comme *Horse Racing, Boulette* ou *Poker* d'affi-ses mises. Cette abondance de touches montre encore que Mattel se tourne vers les jeux à maniement complexe plutôt que vers les jeux d'action simples et rapides. Pour eux, deux boutons sur les flancs de la commande (disposition égale pour gauchers et droitiers — un bon point) qui envoient les tirs et les actions directes.
La particularité la plus spectaculaire de Mattel est bien sûr son graphisme : certaines cassettes se rapprochent du dessin animé, et une telle représentation apporte beaucoup au plaisir de jouer. Les sports sont donc clairement simulés, avec des athlètes normalement conformés, et dont la course ou les sauts sont remarquablement rendus. Ces performances sont dues aux grosses possibilités de la mémoire RAM de la console, qui consacre une bonne part de la programmation au dessin et à l'animation. On reproche toutefois souvent une certaine lenteur dans l'action, défaut qui découle directement des qualités citées plus haut. Les jeux ne sont viables que sur les téléviseurs couleurs ; la complexité des actions devient confuse en noir-et-blanc.
On peut donc penser que la console Mattel ne se place pas exactement sur le même plan que ses concurrentes : ses jeux se rapprochent davantage de ceux que peuvent offrir un micro-ordinateur, sans toutefois atteindre leur complexité. Une faiblesse : pas de jeux d'arcade, et fort peu de jeux à record, qui semblent pourtant très prisés actuellement.
La ludothèque Mattel est vaste, une quarantaine de cassettes, auxquelles se rajouteront bientôt celles d'Activision et d'autres marques américaines comme Coleco. Sans nul doute, le concurrent le plus sérieux d'Atari.

Mattel : la plus sophistiquée.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Vidéo system :
Simple et bon marché

Cette toute nouvelle console vient d'apparaitre pour les fêtes de fin d'année. Une présentation agréable mais pas très moderne. On appréciera cependant les commandes, qui ressemblent à celles de Mattel par leur 12 touches de fonction plus deux boutons d'action, complétées par un joystick un peu mou, mais dont l'utilisation se révèle agréable à la longue.
16 cassettes enfichables sont pour l'instant disponibles. Une gamme variée, mais où on ne trouve aucune création originale. *Olympics, Invaders, Flipper, Combat de tanks* sont des variantes de jeux maintes fois vus et copiés. En outre, le graphisme nous laisse sur notre faim. Car *Video System* est intermédiaire entre les consoles de la première génération et celles de la seconde : des cassettes nombreuses certes, mais des jeux très simples au graphisme plutôt dépouillé. Elle est évidemment d'un coût nettement inférieure à ses concurrentes, et peut séduire les foyers qui veulent, si l'on peut dire, mettre un pied dans les jeux vidéo sans y laisser passer tout le bras !

Prestige : une idée géniale... et un mystère !

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Prestige : Ludothèque séduisante

Assez prestigieuse en effet, cette console dont le graphisme rappelle Mattel, et la qualité d'action Atari. On s'aperçoit vite que la gamme des cassettes proposées, sans être révolutionnaire, se tient au contact de l'actualité : déjà des variantes domestiques du *Pac-Man,* du *Phoenix,* du *Defender,* ou encore de *Berzerk,* tous les jeux d'arcade à succès... A côté, des simulations sportives qui avoisinent la fidélité maniaque de Mattel, *Golf, Bowling,* ou *Course de voitures.* La ressemblance d'ailleurs entre les jeux des deux marques est si frappante qu'on peut se demander s'il n'y a pas anguille sous roche... Mattel aurait-il eu l'idée géniale de commercialiser une console moins chère et moins complexe sous un autre nom, avec l'extraordinaire possibilité de proposer à nouveau des versions simplifiées des jeux de la console vedette ? Mystère...
Toujours est-il que la ludothèque de *Prestige* avec 22 cassettes disponibles, est très séduisante. On sera par contre plus réservé sur l'esthétique de la console elle-même, qui ne la servira guère aux yeux du public : un aspect vieillot pour des performances pourtant très nouvelles. Les deux commandes sont encastrables de part et d'autre du logement de la cassette. Similaires à celles de *Vidéo System,* 12 touches de fonction plus deux d'action, et un joystick au-dessus, qui nous a déçu : pas de système de ressort pour le ramener automatiquement à sa position centrale. L'objet commandé sur l'écran continue imperturbablement à filer dans la même direction si on ne replace pas soi-même la manette, une perte de temps et un énervement préjudiciables aux jeux d'action, où les changements de direction doivent souvent s'effectuer au dixième de seconde près.
Des caches viennent entourer avec chaque jeu les touches de fonction, un peu comme chez Mattel. Mais si les jeux de Mattel sont d'une telle complexité qu'ils nécessitent ces caches, il est rare que les 12 touches de *Prestige* soient utilisées, de telle sorte que le cache se contente de vous indiquer le bouton de tir le plus souvent... Gadget !
Le bruitage ne passe pas par le circuit son de la TV : il est uniquement rendu, un peu faiblement à notre goût, par un petit haut-parleur intégré à la console elle-même. Une déception pour les amateurs d'ouragans sonores, qui poussent même parfois le vice et l'excitation jusqu'à faire passer les bruitages par les baffles de leur chaîne stéréo !

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Et l'avenir ?

D'abord, méfiance : les nouvelles consoles de jeux vidéo vont pulluler aux environs de Noël par un étrange phénomène. Toutes ne sont pas la garantie de bonnes et longues soirées : versions modernisées souvent de consoles de la première génération... Par ailleurs, on se trouve confronté à un problème un peu semblable à celui qui se pose aux futurs acheteurs d'un magnétoscope : la console n'est jamais qu'un élément de base qui, pour être rentable et amusant, devra être approvisionné d'une bonne ludothèque ! Certaines consoles, quasiment pirates, ne vous donnent aucune garantie qu'il y aura un « suivi » dans l'édition de cassettes : comme celles-ci ne sont jamais compatibles d'un appareil à l'autre, ne vous attendez pas à pouvoir mettre des cassettes Philips, Atari, ou Mattel, sur votre console « Super-X » ! Elle ira donc rapidement terminer sa carrière dans une armoire...

De nouvelles consoles plus performantes devraient faire leur apparition en France dès 83. Eternel retard dû à notre fameux standard Secam. On espère surtout une amélioration sensible du graphisme, qui devrait égaler celui des jeux d'arcade. D'un autre côté, la tendance va vers des jeux plus complexes qui ressembleront toujours plus à ceux que proposent, sur disquette, les micro-ordinateurs. Souhaitons toutefois qu'on saura leur conserver une grande facilité de maniement. En effet, le jeu vidéo idéal n'a pas besoin de règles de quarante pages, et ne doit pas nécessiter un jeu de doigts comparable à celui d'un pianiste ! Les fantastiques progrès de l'électronique grand-public devraient très bientôt nous satisfaire pleinement.
Outre-atlantique, la tendance n'est pas à la multiplication des consoles, mais plutôt des programmes de jeux. Une louable intention qui se manifeste déjà par la multiplication des sociétés qui se cantonnent dans la création de cassettes pour les systèmes déjà existants. Activision, Coleco, Spectravision, Imagic, Apollo, et Parker Brothers confectionnent déjà aux USA des jeux qui peuvent s'adapter sur Philips, Mattel, ou Atari, avec quelques différences de manipulation ou de graphisme. Et, si l'on consulte le catalogue des grands magasins Américains d'électronique, on dénombre un total de plus de 300 cassettes différentes ! Un extraordinaire éventail qui envahira le marché Français courant 83. Avant cette explosion, ne croyez pas que nous sommes démunis ! Voici, dans les pages suivantes, le catalogue complet de toutes les cassettes disponibles en France à l'heure où nous imprimons. Il en paraîtra bien une quinzaine de plus avant Noël ce qui nous amènera à un total d'environ 170 fin décembre ! Les premiers vidéo-clubs de location de jeux ne devraient d'ailleurs pas tarder à apparaître... ▶

Vidéo system : 12 touches de fonction plus deux boutons de commande.

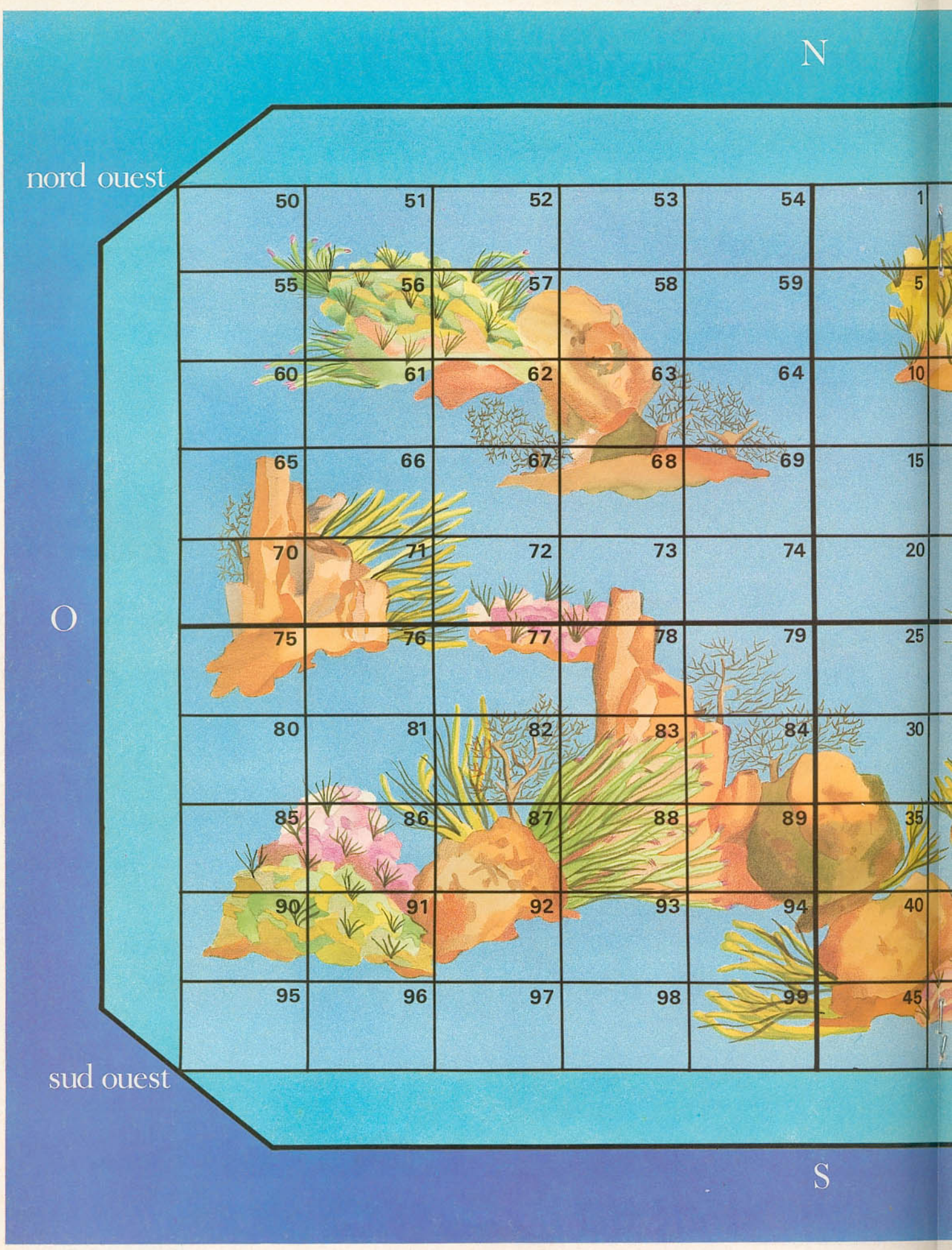
le plus grand choix de jeux electroniques et traditionnels
GAMES
FORUM DES HALLES DE PARIS niveau 2 tel 297 42 31
LES 4 TEMPS – PARVIS DE LA DEFENSE niveau haut tel 773 65 92
CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 niveau bas tel 635 18 81

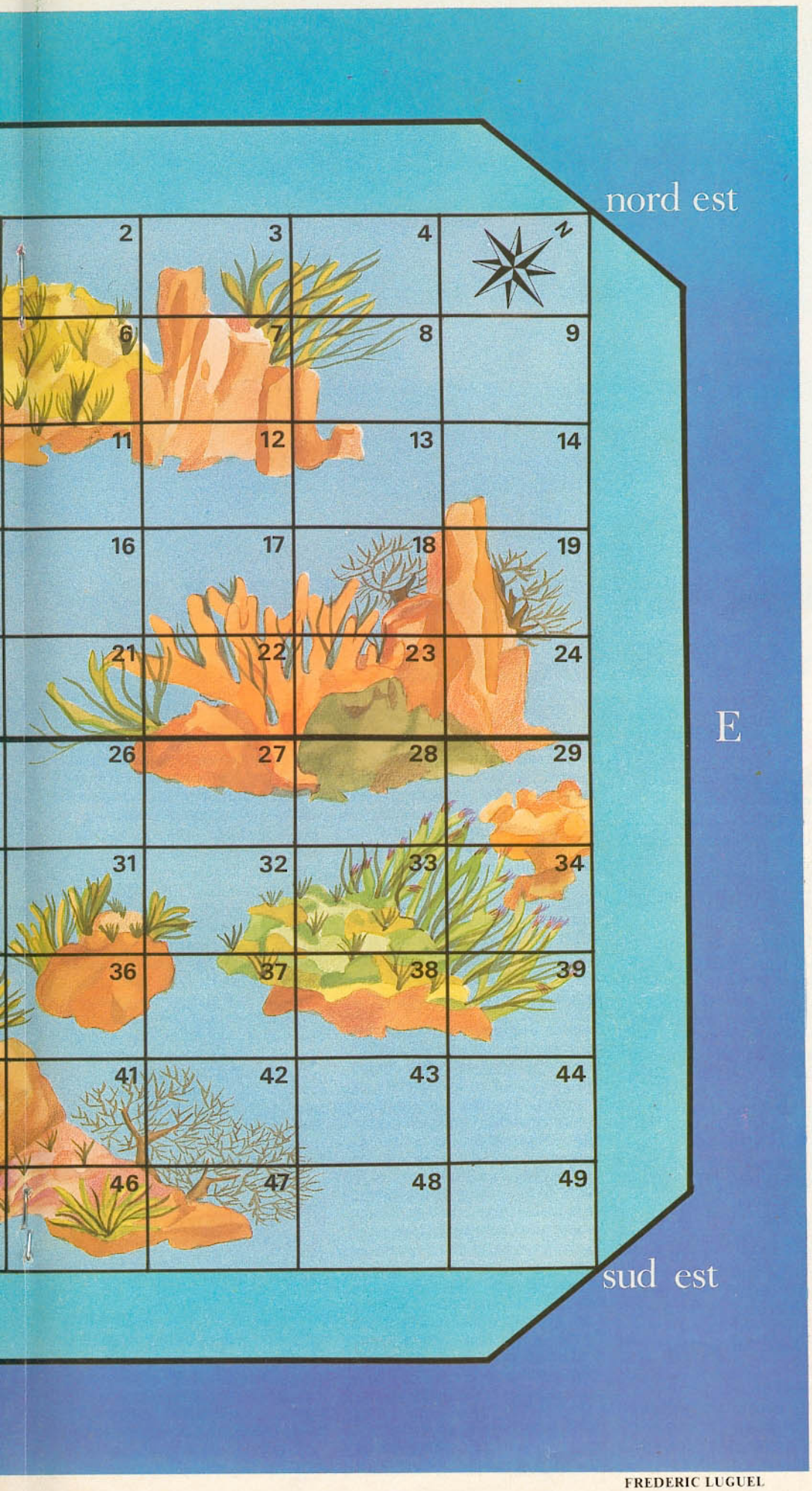
TILTOSCOPE

	PHILIPS	ATARI	MATTEL	PRESTIGE	VIDEO SYSTEM
Prix	1 300 F env.	1 500 F env.	2 000 F env.	1 000 F env.	700 F env.
Esthétique	★★★	★★	★★★	★	★★
Commandes à main	Joystick + un bouton d'action	Joystick + un bouton d'action	Disque plat + 12 touches de fonction + 2 boutons d'action	Joystick + 12 touches de fonction + 2 boutons d'action	Joystick + 12 touches de fonction + 2 boutons d'action
Maniabilité des commandes	Trop souples	Le meilleur disponible	Précision mais difficulté	Sans ressort	Un peu molles
Maniabilité de la console	★★	★★★	★★	★★	★★
Commandes sur console	Clavier alpha-numérique + marche/arrêt	Marche/Arrêt N/B et couleur Mise à zéro Choix de variantes Difficultés	Marche/Arrêt	Marche/Arrêt Remise à zéro Difficultés	Marche Arrêt Remise à zéro Variantes Départ du jeu
Nombre de cassettes actuellement	36	56	36	20	15
Graphisme	★	★★	★★★	★★	★
Complexité	★	★★★	★★★	★★	★
Vitesse d'action	★★	★★★	★★	★★★	★★
Bruitages	★★	★★★	★★★	★	★★
Jeux d'aventures	1	3	5	0	0
Jeux de science-fiction	4	6	5	6	2
Jeux de sports	9	17	11	6	5
Les grands classiques	3	9	6	2	1
Jeux stratégiques	1	0	4	2	0
Jeux de labyrinthes	3	3	0	1	0
Réflexion ou éducatif	6	3	0	1	2
Jeux d'action divers	9	15	5	2	5
Points faibles	Jeux trop simples	Manque de jeux de réflexion stratégique	Jeux d'action pure mais mal conçus	Bruitage faible Esthétique dépassée	Jeux trop simples et communs
Points forts	Bonnes possibilités éducatives	Vitesse d'action et compétition	Graphisme et jeux complexes	Une certaine note d'originalité	Son prix

(Suite page 50)

VIDEO NEWS:
LE MAGAZINE DE LA VIDEO
VIVANTE.
Vidéo News Mensuel
Explique sans jargon
les nouvelles techniques
de l'image.
Teste sans parti-pris
le nouveau matériel vidéo.
Critique sans concession
les nouvelles cassettes vidéo.
BASF
VCC 240
chromdioxid
video
compact
cassette
VIDEO NEWS
LES DESSOUS DU -X-
RELIEF A LA TELE
CASSETTES NETTOYANTES
TELE REPORTAGE
MAGNETOSCOPE TRISTANDARD
DELIRE MAGNETIQUE
BRANCHEZ-VOUS SUR LES NOUVEAUX COURANTS VIDEO.


N
nord ouest
O
sud ouest
S
50 51 52 53 54 1
55 56 57 58 59 5
60 61 62 63 64 10
65 66 67 68 69 15
70 71 72 73 74 20
75 76 77 78 79 25
80 81 82 83 84 30
85 86 87 88 89 35
90 91 92 93 94 40
95 96 97 98 99 45



L'EDEN DE LA MER

Exemple de partie

```
CHASSE AUX POISSONS
POISSONS AU NORD-EST
VOTRE POSITION ?
20
RIEN,A L,HORIZON
VOTRE POSITION ?
4
VS ETES SUR UNE
CASE PIEGE
VOTRE POSITION ?
13
DOMMAGE IL ETAIT SUR
LA CASE  11
VOTRE POSITION ?
15
DOMMAGE IL ETAIT SUR
LA CASE  13
VOTRE POSITION ?
47
NE TRICHEZ PAS SVP
VOTRE POSITION ?
16
VS ETES SUR UNE
CASE PIEGE
VOTRE POSITION ?
17
RIEN,A L,HORIZON
VOTRE POSITION ?
20
RIEN,A L,HORIZON
VOTRE POSITION ?
13
UN POISSON DE CAPTUR
E
```

FREDERIC LUGUEL

LA GRANDE PARA

Les Vedettes

Chaque éditeur a ses vedettes : des cassettes jeux un peu plus originales que les autres, plus complètes, plus renommées. Voici 18 cassettes de toutes origines qui nous semblent sortir du lot. Mais ce choix a été sévère, et... déchirant !

ATARI

SPACE INVADERS

Le premier des grands jeux vidéo de café, celui qui a tout déclenché ! Son apparition sur console était déjà un événement. Un jeu très simple pourtant, mais ô combien efficace ! Des rangées d'envahisseurs de l'espace descendent vers le sol de la terre ; seule défense, votre base et ses tirs lasers. Plus vous éliminez d'envahisseurs, plus ils accélèrent leur rythme de descente, et si un seul d'entre eux vient toucher votre sol, c'est la fin. Le jeu est infini : un escadron complet d'ennemis éliminé, en voici un autre qui apparaît, plus proche de vous encore. Une cassette remarquable, avec plusieurs terribles variantes, comme les lasers zigzaguants ou les envahisseurs invisibles. Lors du championnat nat du monde, certains joueurs parvenaient à survivre plus de 10 heures d'affilée !

ASTEROIDS

Le second grand classique des cafés, adapté pour l'usage domestique. Vous dirigez un vaisseau spatial égaré au milieu d'une multitude d'astéroïdes. Mieux vaut éviter le contact et les détruire au plus vite ! Mais, touchés par votre feu, ils se morcellent. A intervalles réguliers, pour vous compliquer la survie, apparaissent deux soucoupes ennemies qui vous visent ostensiblement. Une solution sur certaines variantes : l'hyper-espace, qui vous projette au hasard à n'importe quel endroit de l'écran. Les grands champions de Space Invaders furent aussi ceux d'Astéroïds, et participèrent aussi à un championnat du monde. Le deuxième grand succès d'Atari.

CIRCUS

Deux clowns plutôt acrobates sautent alternativement sur une planche à bascule pour projeter leur compagnon dans les airs vers des rangées de ballons multicolores qu'il faut crever. Vous guidez bien sûr la planche à bascule, qu'il vaut mieux bien placer si vous voulez éviter d'entendre l'horrible « crash » du clown qui tombe dans le vide. La tâche est compliquée par le fait que le clown-voltigeur rebondit de façon assez imprévisible sur les rangées de ballons. Un jeu de réflexe et de coup d'œil très délicat, qui amuse aussi beaucoup les plus jeunes.

MISSILE COMMAND

Encore une mission de défense du sol natal, mais ça se complique : 6 villes à défendre contre une pluie de missiles représentés par des traînées lumineuses. Heureusement, vous disposez d'un stock important d'armes anti-aériennes : vous déclenchez des explosions dans le ciel à l'aide d'un curseur, qui arrêtent les missiles quand elles touchent la tête des traînées lumineuses. Vous pouvez aussi gagner de nouvelles villes quand vous atteignez certains scores. La foule des missiles tombant fait que l'on ne sait plus très bien où donner de la tête. Un moment d'affolement : une ou deux villes perdues !

PAC-MAN

Est-il bien besoin de vous présenter la vedette internationale toutes catégories, des jeux vidéo, que nous avons examinée au microscope dans le dernier Tilt ? Une petite tête ronde et jaune, nommée aussi « glouton », qui croque des vitamines dans un labyrinthe, malgré la poursuite harcelante de quatre fantômes hargneux : la revanche est possible, si le Pac-Man dévore une des pastilles énergétiques des coins du labyrinthe, les rôles se renversent, et de poursuivants les fantômes deviennent poursuivis ! De quoi marquer davantage de points. Quand un tableau est complètement vidé, un autre bien plein apparaît, et le glouton continue son odyssée gastronomique. La finale du championnat du monde de Pac-Man vient de se dérouler à Paris et a couronné un Anglais et un Allemand. (Voir Tilt-Journal.)

PHILIPS

MUSIQUE

Pas un jeu à proprement parler, mais la formidable possibilité de pouvoir jouer de la musique sur son téléviseur. Vous choisissez tout : rythme, tonalité. Mieux, les notes s'affichent au fur et à mesure sur une portée. Très bon atout éducatif pour ceux que le solfège a toujours

DE DES CASSETTES

rebuté. L'ordinateur poussera même l'obligeance, si vous le lui demandez, jusqu'à enregistrer votre air. Il vous le rejouera, affichage des notes compris, autant de fois que vous le désirez. Précisons encore qu'un cache plastique transforme les touches du Vidéopac en clavier de piano. Remarquable.

LAS VEGAS

Une idée originale qui ne séduira pas les amateurs de stratégie, mais qui offre une cassette passionnante : une machine à sous sur l'écran, avec ses traditionnels citrons, oranges, et autres pruneaux ! Un coup sur le bouton de la commande, et le rouleau tourne. On mise horizontalement, mais aussi en diagonale, ce qui apporte des possibilités de calculs intéressantes. Le Vidéopac tient les comptes en bas de l'écran. La seule cassette de ce style pour l'instant.

LE SECRET DES PHARAONS

Un petit jeu d'adresse et de réflexion très original. Chaque joueur est un antique maçon qui va placer des pierres dans sa pyramide. Mais il faut les disposer selon un ordre mystérieux pré-établi par l'ordinateur, et qu'il faut retrouver plus vite que son adversaire. En outre, les pierres sont très difficiles à saisir, et il n'est pas rare que le petit maçon finisse par s'énerver. Le graphisme est très réussi et s'adapte parfaitement au jeu. Dommage toutefois : pas de variante pour un seul joueur.

LES SATELLITES ATTAQUENT

Atari n'est pas le seul à pouvoir réaliser de grands jeux de science-fiction... Encore un pauvre vaisseau spatial cerné par d'hostiles satellites, et quelques petites soucoupes par moment. Mais la ressemblance avec Astéroïds s'arrête là : le vaisseau spatial peut s'entourer pour une demi-seconde d'un champ de force et aller détruire, par contact, les satellites ; il est possible aussi d'utiliser une sorte de laser circulaire, qui détruit à distance ; mais attention, pas de champ de force pendant le tir laser, et pas de laser pendant le champ de force !... Bref, une particularité qui impose au joueur un « timing » très exact de ses dispositions de défense... Une manœuvre à contre-temps, et c'est la mort ! Le journal américain Electronic Games a d'ailleurs primé cette excellente cassette.

MATTEL

AUTO RACING

Indubitablement la meilleure course d'autos qui existe actuellement. La route est vue d'hélicoptère et défile au fur et à mesure que foncent des bolides. Arbres, maisons, lacs, tout y est pour un graphisme exceptionnel. Les deux joueurs roulent côte à côte et marquent des points en fonction des avantages qu'ils prennent : une longueur d'écran d'avance sur l'adversaire : + 1 point ; l'adversaire s'écrase contre un arbre : + 2 points. Mordre sur le bas-côté ralentit le bolide, et ne parlons pas du lac, qui l'immobilise pour un bon moment. Cinq types de voitures à choisir, aux caractéristiques diverses d'accélération ou de maniabilité. Cinq immenses circuits à choisir, du plus sinueux au plus rapide. Somme toute, une cassette qui touche à la perfection. D'autant qu'on peut même projeter soi-même son adversaire dans les décors, ce qui rend la course plus sauvage !

SNAFU

Un simple champ de jeu rectangulaire où deux curieux serpents s'affrontent : le premier qui réussit à enfermer l'autre dans ses propres spires a gagné ! Des obstacles peuvent pimenter le combat, ou même deux serpents supplémentaires, guidés par l'ordinateur, et donc particulièrement forts ! Les parties sont très rapides et permettent d'organiser des tournois avec beaucoup de joueurs. Une variante intéressante : les serpents cherchent à s'entredévorer en mangeant les anneaux de l'adversaire jusqu'à le transformer en simple enbryon rampant. La cassette vous fait aussi jouer sur une petite musique très entraînante.

FOOTBALL

Une très bonne cassette où le jeu est à peu près respecté : le joueur guide le dernier joueur qui a touché le ballon, ou le goal, quand des besoins de défense se font sentir. Deux autres joueurs dans l'équipe, guidés par l'ordinateur pour se placer au mieux sur le terrain et harceler l'adversaire. Mais voici le plus ingénieux : le terrain est divisé en trois parties, dont une seule apparaît sur l'écran, celle où se trouve le ballon. Dans les autres parties, vous pouvez compter sur la présence de vos deux coéquipiers, répétés symétriquement, pour leur faire une passe. De telle sorte qu'avec un minimum de moyens, cette cas-

sette vous offre quand même une équipe fictive de 9 joueurs, goal compris ! A noter encore que les joueurs sont remarquablement dessinés : comme des vrais !

GOLF

Ce sport qu'on dit aristocratique pourra fort bien se démocratiser sur votre écran TV. Tous les raffinements sont possibles : choisissez d'abord, en fonction du terrain où vous vous trouvez et des obstacles qui vous entourent, un des neuf clubs mis à votre disposition : un driver-bois par exemple pour frapper loin, ou un « putter », pour terminer le trou. Vous êtes confronté à neuf trous différents, de difficulté variable : évitez les bancs de sable, les lacs, et surtout d'aller perdre votre balle au milieu des arbres. Quatre joueurs peuvent faire leur parcours simultanément, ou l'on peut encore jouer seul, pour rétablir un record. Une simulation sportive très réussie.

FROG BOG

Le thème : deux grenouilles sur une mare sautent de leur nénuphar pour aller happer les insectes qui passent. Le graphisme : un véritable dessin animé, arbre et roseaux en arrière-plan, grenouilles adorables. La difficulté : déclencher son saut au bon moment et à la bonne hauteur pour que la grenouille tire la langue au bon moment face à l'insecte. Le temps de jeu : la nuit ou le jour. De jour, vous assisterez à un très beau coucher de soleil, aux brumes du crépuscule, et l'apparition de la nuit et des étoiles stoppera la partie. De nuit, vous verrez la lune descendre dans le ciel, et tout sera fini quand elle aura disparu derrière les roseaux. Le but du jeu : gober plus d'insectes que l'autre grenouille !

ACTIVISION

TENNIS

La grande vedette d'Activision : un tennis très simple et parfaitement amusant. Le court est vu en enfilade. Il suffit de déplacer son joueur, et le coup de raquette est automatique. Tous les coups sont permis, du passing-shot à la reprise de volée au filet, mais on préfèrera prendre la balle du bout de la raquette pour obtenir les angles les plus surprenants et laisser son adversaire à une longueur d'écran de la balle. Aucun rapport bien sûr avec les tennis primitifs des premiers jeux vidéo. Mieux : on peut affronter l'ordinateur qui est à coup sûr un adversaire redoutable. Le graphisme est parfait.

KABOOM

Un jeu de pur réflexe : un forçat envoie, du haut du mur d'enceinte de sa prison, des bombes à mèche, qu'il vous faut récupérer et éteindre dans trois bacs d'eau superposés ! Seulement, la rapidité du forçat est exceptionnelle : il peut lancer jusqu'à 10 bombes par seconde et vous contraindre aux réflexes les plus fous ! Les plus grands champions atteignent des scores de 9 000 points. Un joueur normal plafonne à 800 ou 900... c'est dire l'immense marge de progression et le temps d'entraînement que né-

cessite ce jeu-fusée, le plus étourdissant sur le marché actuel.

CHOPPER COMMAND

Un hélicoptère et un convoi terrestre de trois camions : à vous de permettre son acheminement en arrêtant les innombrables (et toujours plus nombreuses) attaques aériennes dont il fait l'objet. Un écran radar vous permet de surveiller les avions ennemis qui approchent, et de préparer vos coups. Le graphisme est très beau, sur fond de montagnes et de ciel ocre, et le jeu exige une rapidité et une réflexion tactique très longues à assimiler. Une variante du célèbre Defender des arcades, qu'Atari proposera aussi bientôt pour son VCS. Le type-même du grand jeu d'adresse et de combat à record.

PRESTIGE

EVASION

Rien de plus que le simple et désormais classique mur de briques, dirait-on. Mais on appréciera d'abord l'extrême maniabilité de la commande qui dirige la raquette. La balle, qui va donc enlever une à une les briques du mur, a des accélérations foudroyantes et est très nette sur l'écran. Les briques sont aussi distinctes les unes des autres. Mais le mieux est encore les versions à deux joueurs de cette cassette : deux murs de brique face à face, que chacun s'acharne à préserver avec sa raquette. Un bonus pour le premier qui détruit entièrement l'édifice de son adversaire, et l'apparition d'un autre mur pour marquer encore plus de points. Toujours plus sauvage, une variante où la balle ne rebondit pas sur les briques, mais les balaie sur son passage. Un raffinement : les raquettes peuvent être trouées ! Astucieux.

VAUTOUR DE L'ESPACE

Une adaptation très fidèle du jeu d'arcade Phoenix. On retrouve ces oiseaux insaisissables qu'on cherche en vain à tuer dans l'œuf avant qu'ils ne se déploient vers vous, et surtout l'extraordinaire duel final avec le vaisseau spatial et son vautour suprême, qu'il faut atteindre en perçant ses protections à coups de laser, tout en évitant son armada d'oisillons. Un bonus spécial aux bruitages, terrifiants.

IMAGIC

BILLARD

Une simulation très réaliste qui permet de reproduire la plupart des effets spéciaux du tapis vert : on choisit d'abord l'angle d'attaque de la balle avec la queue, parmi 16 possibles, ce qui apporte une grande finesse d'exécution. On peut ensuite, par un simple mouvement du Joystick, mettre de l'effet à droite ou à gauche de son coup, ou même en arrière pour les rétros, un peu en avant pour les « coulés ». Plusieurs règles de jeu sont proposées, mais toutes ont une égale précision dans les rebonds des billes, que ce soit sur les bandes ou entre elles. ▶

Les grands thèmes

Voici, thème par thème, le catalogue des principales cassettes de jeux vidéo, avec nos étoiles !

AVENTURE

SUPERMAN (Atari) ★ ★
Superman s'habille dans sa cabine, prend son envol et poursuit à travers la ville une bande de cinq voleurs. Ils ont fait sauter un pont que le héros doit reconstituer.

ADVENTURE (Atari) ★ ★ ★
Un chevalier dans un dédale de châteaux, poursuivi par trois dragons, doit retrouver le calice sacré. Les objets ramassés au passage l'aideront... si la chauve-souris ne les lui dérobe pas !

HAUNTED HOUSE (Atari) ★ ★ ★
Un manoir hanté où vous devrez reconstituer un vase à partir de trois morceaux. Mais le manoir est obscur et parsemé de fantômes, araignées, et chauves-souris.

COURSE AUX DOLLARS (Philips) ★ ★
Luttez contre différents agents économiques, matérialisés par des robots, dans une sorte de labyrinthe où fortune et ruine se côtoient.

DONJONS ET DRAGONS (Mattel) ★ ★ ★
L'adaptation vidéo du célèbre jeu de rôles. Topologie, couloirs mystérieux, dragons et trésors, tous les ingrédients d'une aventure plutôt inquiétante.

TRON 1 (Mattel) ★ ★ ★
Une première adaptation du célèbre film de Disney. Tron confronté à l'ordinateur pourra-t-il faire face aux robots de l'adversaire et arrêter les redoutables disques bleus ?

TRON 2 (Mattel) ★ ★ ★
Deuxième et dernière phase de l'affrontement : Tron, par sa logique et sa vivacité, doit parvenir au centre névralgique de l'immense computer et le détruire !

LE CHASSEUR DE NUIT (Mattel) ★ ★
Un étrange chasseur dans un curieux dédale où se pressent robots, araignées, et chauves-souris. Une seule arme, un revolver qu'il faut aller recharger au milieu de robots toujours plus sophistiqués.

UTOPIA (Mattel) ★ ★ ★
Gouverner une île n'est pas facile, surtout avec des stocks d'or très limités, et une population qui se rebelle dès que maisons, écoles, hôpitaux, et nourriture viennent à manquer.

SCIENCE-FICTION

GUERRE SPATIALE (Philips) ★ ★
Sur l'écran de bord de votre vaisseau apparaissent divers astronefs ennemis. Il faut en détruire le maximum en un temps donné, en les ajustant au centre du viseur.

GUERRE LASER (Philips) ★
Deux navires spatiaux de part et d'autre d'un nuage d'astéroïdes. Comment éliminer son adversaire sans se heurter aux astéroïdes et en reconstruisant régulièrement son vaisseau ?

De gauche à droite : Warlords, Basic Program, Dodge' em, Othello, Yars'Revenge, Backgammon (Atari).

MONSTRE DE L'ESPACE (Philips) ★★
Une version du fameux Space Invaders, plus simple dans son graphisme. Intéressant : une barrière de protection pour les envahisseurs. Désolant : les envahisseurs ne reviennent pas...

YARS' REVENGE (Atari) ★★★
La mouche spatiale Yar doit détruire son ennemi le Quotile en dévorant ses barrières et en utilisant l'arme suprême. Un jeu extraordinaire qu'on croirait sorti d'une arcade !

MISSION SPATIALE (Prestige) ★
Reconstituer une base spatiale en voyant un petit vaisseau constructeur, dans un temps fixe. Un jeu bien trop simple qui n'a d'intérêt que par son graphisme, assez réussi.

ENVAHISSEURS ETRANGERS (Prestige) ★★
Encore une version des Space Invaders. Beaucoup d'envahisseurs, des buildings en toile de fond, et un seul tableau à descendre. Un jeu réussi toutefois.

GUERRE DES MISSILES (Prestige) ★★
Une variante de Missile Command. Toujours des villes à défendre contre une pluie de missiles, mais ceux-ci ne forment pas de traînées lumineuses, et sont moins repérables.

LE ROBOT MEURTRIER (Prestige) ★★
Un pauvre homme dans des salles peuplées de robots. Une salle vidée, en voici un autre plus redoutable encore. Version domestique du Berzerk des arcades.

ESCADRILLE DE L'ESPACE (Prestige) ★★★
Encore un jeu d'arcade : le Defender. L'écran défile de gauche à droite devant un vaisseau qui mitraille l'ennemi, qui tente lui-même de détruire la planète. On regrettera l'absence de « scanner » (écran de contrôle radar).

LASER BLAST (Activision) ★★★
Une soucoupe volante, la vôtre, est attaquée par des bases terrestres au sol, par groupe de trois, qui reviennent périodiquement. Réflexes indispensable. Excellents bruitages.

STARMASTER (Activision) ★★★
Une aventure spatiale peu commune : de votre écran de contrôle, vous êtes tenu au courant de l'état de votre vaisseau (carburant, écrans, radars), et vous voyez devant vous l'espace étoilé... et l'ennemi !

INVADERS (Video System) ★
Version étrange des Space Invaders, répartis cette fois en diagonale sur l'écran. Amusant mais trop simple, graphisme sommaire. Une idée pourtant.

SPACE ATTACK (Video System) ★★
Un combat spatial où l'écran de votre téléviseur est le cockpit de votre astronef. Classique et sans nouveauté, mais amusant et très maniable.

ASTROSMASH (Mattel) ★★★
Une base tente de détruire les rocs et autres soucoupes qui tombent vers elle. Chaque destruction marque des points, mais tout objet qui touche le sol en enlève.

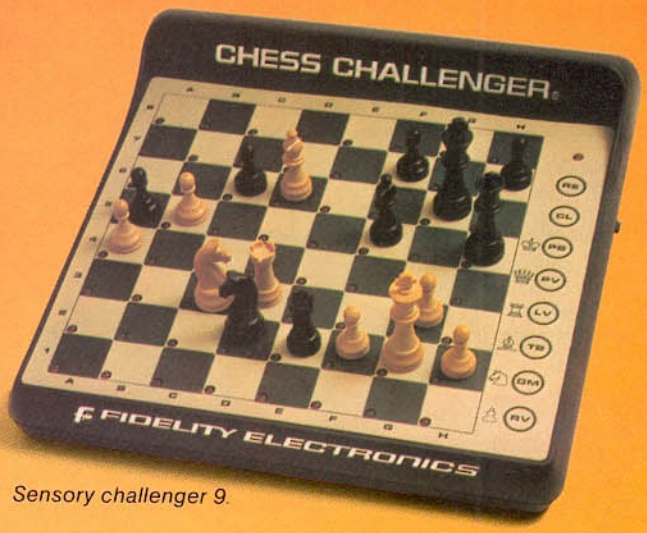
ARMADA DE L'ESPACE (Mattel) ★★
Variante des Space Invaders. Le maniement de la base est très difficile avec le disque de commande. Une trouvaille : le moyen de revenir sur un tableau difficile pour s'entraîner.

COMBAT DE L'ESPACE (Mattel) ★★
Envoyez vos escadrons vers ceux de l'ennemi et empêchez-les par des combats successifs de venir entourer et détruire votre planète-mère. Un exercice de tir tactique.

COLLISION D'ETOILES (Mattel) ★★
Un couloir spatial qui rappelle celui de la Guerre des Etoiles. Le combat est rapide, et doit empêcher l'ennemi de faire exploser la terre. Graphisme et bruitages spectaculaires.

LE FAUCON DE L'ESPACE (Mattel) ★★
Un astronaute en apesanteur, réacteurs sur le dos, se débat au milieu d'ovnis et de comètes. Une variante d'Astéroïdes au graphisme décevant. Le jeu est rapide. ▶

LE MEILLEUR.



Sensory challenger 9.

Dernière nouveauté de la gamme CHALLENGER, le SENSORY CHALLENGER 9 (SC9) est fabriqué par FIDELITY ELECTRONICS, Miami, Usa, leader mondial des fabricants d'ordinateurs pour jouer aux Echecs, aux Dames, au Bridge...
Dan et Kathe SPRACKLEN, les concepteurs, ont remporté en 1981 et 82, les 1er et 2e CHAMPIONNATS DU MONDE des micro-ordinateurs joueurs d'Echecs avec les programmes "CHAMPION" et "ELITE".

Les performances du SC9 sont à la hauteur des moyens mis en œuvre. Comme tous les CHESS CHALLENGER, le SC9 ☐ refuse les coups irréguliers ☐ pratique le roque ☐ la prise - en - passant ☐ la promotion des pions ☐ vérifie la position des pièces.
D'autres performances ont été améliorées ou rajoutées : ☐ l'échiquier sensitif décèle tous les déplacements par simple pression ☐ le SC9 joue les blancs ou les noirs, en haut ou en bas de l'échiquier ☐ temps de réponse programmable de 5 secondes à l'infini ☐ bibliothèque d'ouvertures d'environ 3000 demi-coups ☐ touche "retour en arrière" jusqu'à 23 demi-coups ☐ "mode joueur" autorisant deux humains à jouer directement sur l'échiquier, le SC9 servant d'arbitre ☐ annonce en cours de partie, contre le joueur ou contre lui-même, jusqu'à des mats en 7 coups ☐ pose ultra-simple des problèmes et études de mats ☐ accepte, refuse ou propose la partie nulle ☐ possibilité "d'affaiblir" le SC9 pour les débutants ☐ un système modulaire le fait progresser au fur et à mesure des perfectionnements, des modules "bibliothèque d'ouvertures" sont déjà disponibles ☐ son échiquier vert et beige vous étonne ? ce sont celles de l'échiquier sur lequel se joue le championnat du monde entre humains. ☐ fonctionne sur secteur ou sur piles ☐ entièrement portatif (piles et pièces intégrées dans l'échiquier) ☐ garanti 1 an pièces et main-d'œuvre gratuites.
Une dernière précision : le programme du SC9 est celui du "ÉLITE", le meilleur à l'heure actuelle.

DOCUMENTATION
REXTON importateur exclusif
BP 154 - 75755 PARIS CEDEX 15.

RENDEZ-VOUS SPATIAL (Philips) ★ ★
Un simple problème d'atterrissage : consommer juste assez de carburant pour se poser en douceur avec des rétroréacteurs. Deux jeux de logique abstraite complètent cette cassette.

SPORTS

PRIZE FIGHT (Video System) ★ ★
Un combat de boxe vu de profil, avec cordes et ring. Les coups se distribuent allègrement, et le match, dans sa simplicité sauvage, en amusera plus d'un.

HORSE RACING (Video System) ★ ★
Deux chevaux, l'un au-dessus de l'autre, font la course. Le temps est chronométré, et les deux chevaux ont des obstacles à sauter à tour de rôle.

SOCCER (Video System) ★ ★
Notre football, sur un terrain plutôt encombré, puisqu'en intégralité sur l'écran, avec 10 joueurs dans chaque équipe. Simule mieux le baby-foot que la Coupe d'Europe.

AUTO SPORT (Video System) ★ ★ ★
Conduite sportive entre deux haies de balise qui défilent à vive allure dans le sens de l'écran. Une erreur de volant, une balise heurtée, et voilà une grosse perte de temps !

OLYMPICS (Video System) ★ ★
Toutes les variantes possibles et imaginables du fameux ping-pong télé des débuts des jeux vidéo. Raquettes simples, doubles ou triples, balles lentes ou rapides à rebond variable.

COURSE DE VOITURES(Philips) ★ ★
Deux variantes : lutte contre la montre en évitant sur une route à deux voies des voitures conduites par l'ordinateur. Ou course à deux sur un même circuit, un peu court toutefois.

FOOTBALL AMERICAIN (Philips) ★ ★ ★
Une bonne façon d'apprendre ce jeu qui nous reste encore mystérieux, d'autant que ses règles sont ici justement simplifiées sans fausser l'esprit du jeu.

De gauche à droite : Le donneur royal, Boxe, Bowling, Dames, Armada de l'espace, Triple action. (Mattel.)

BOWLING/BASKET-BALL (Philips) ★
Un bowling très simple qui rappelle celui que peuvent proposer les « minis ». Quant au basket, la taille des deux joueurs par rapport au panier est bien trop grande.

BASEBALL (Philips) ★ ★ ★
Encore une bonne initiation aux passions des Américains. Les spécialistes placent cette cassette parmi les meilleures. On regrettera l'absence de dessin du terrain de jeu.

GOLF (Philips) ★ ★
Neuf trous, mais un seul modèle de canne. Vous modulerez donc seulement la force de votre coup et sa direction. Le « green » apparaît grossi sur l'écran : très net.

BABY-FOOT (Philips) ★ ★ ★
Une bonne simulation de baby-foot : les joueurs sont solidaires par rangée et se prêtent bien au fameux moulinets du baby-foot. Les possibilités de défense sont bien rendues.

VOLLEY-BALL(Philips) ★
On a du mal à reconnaître le volley-ball dans ce curieux jeu où les joueurs sont surperposés verticalement de part et d'autre du filet, et envoient une grosse balle aux rebonds irréalistes.

BILLARD (Philips) ★ ★ ★
Un billard au graphisme séduisant et qui a pour principal atout de gérer les onze billes du

jeu normal. Peu de possibilités d'effets spéciaux, mais des rebonds de qualité.

FOOTBALL/HOCKEY (Philips) ★ ★ ★
Deux jeux quasiment semblables, à cette différence que le palet de hockey peut, lui, passer derrière les buts. Une petite préférence au hockey, vif et mieux conçu.

GRAND PRIX (Activision) ★ ★ ★
Se faufiler avec adresse au milieu des concurrents pour réaliser le meilleur temps. On freine, on passe les vitesses, bref, on conduit, dans un grondement de moteur réussi.

BOXING (Activision) ★ ★ ★
Deux boxeurs vus d'en haut, têtes et poings. L'enchaînement d'une série de coups est rendu possible par le mouvement préprogrammé de va-et-vient des boxeurs. Hilarant.

FISHING DERBY (Activision) ★ ★ ★
Concours de pêche : chacun sur son ponton, pour faire mordre un maximum de poissons. Attention en remontant votre prise, un gros requin rôde à la surface.

SKIING (Activision) ★ ★ ★
Un excellent ski, vitesse et habileté confondues. Descentes et slaloms de diverses longueurs, avec une disposition toujours renouvelée des portes des slaloms et des sapins des descentes.

DRAGSTER (Activision) ★ ★ ★
Le jeu qui ne laisse pas le temps de souffler ! Durée de la partie : environ 30 secondes ! Le temps de parcourir une largeur d'écran sans faire sauter le moteur — fragile...

BARNSTORMING (Activision) ★ ★ ★
Sport aérien : évitez avec votre vieux coucou les cheminées, les moulins et les oiseaux, et poussez l'audace jusqu'à voler dans les granges. Très bon graphisme.

FOOTBALL (Prestige) ★ ★
10 joueurs dans chaque équipe, beaucoup de confusion, mais une trouvaille unique : on peut blesser le gardien adverse ou bien obtenir un penalty, tiré en gros plan sur l'écran !

BASKET-BALL (Prestige) ★ ★
Deux équipes de trois joueurs, c'est le dernier qui a touché le ballon qui est guidé par son joueur. Dommage que les rebonds de la balle soient trop fous.

BASEBALL (Prestige) ★ ★ ★
Très bonne simulation, dont on appréciera la clarté du champ de jeu. La vitesse de balle et de course est assez rapide, et la plupart des règles respectées.

FOOTBALL AMERICAIN (Prestige) ★ ★ ★
Le terrain est vu dans son intégralité, de dessus, et placé en diagonale pour pouvoir tenir dans l'écran. Les lignes de « yards » sont nettes et facilitent la partie.

BOWLING (Prestige) ★ ★ ★
Un bowling sophistiqué où les quilles qui tombent, en roulant, peuvent aller en renverser d'autres. Les trajectoires de lancer sont multiples et variées.

GOLF (Prestige) ★ ★ ★
Les terrains des neuf trous sont extrêmement difficiles et on ne risque pas de trouver rapidement le chemin le plus court. Le graphisme est à la hauteur.

BASKET-BALL (Atari) ★ ★ ★
Un joueur seulement par équipe, mais la largeur du terrain, vu de dessus et en trois dimensions, permet bien des séries de dribbles. Le tir au panier est délicat.

BOWLING (Atari) ★ ★
Une simulation un peu simpliste, où l'on repère trop facilement les bonnes trajectoires. Impossible par ailleurs de donner à la boule l'effet nécessaire pour certains agencements de quilles.

VOTRE CHALLENGER.

ÉCHECS

Mini Sensory Challenger.

Sensory Challenger 8.

Champion Challenger.

DAMES

Dame Sensory Challenger.

BRIDGE

Bridge Challenger II.

Fabriqués par FIDELITY ELECTRONICS, Miami U.S.A.
DOCUMENTATION
REXTON Importateur exclusif
BP 154 - 75755 PARIS CEDEX 15

DODG'EM (Atari) ★ ★ ★
Est-ce vraiment un sport ? On peut l'assimiler au stock-car : il faut éviter sur un circuit circulaire à plusieurs voies, la voiture de l'ordinateur qui vous « cherche ».

GOLF (Atari) ★ ★ ★
Cassette très semblable à celle de Philips. On notera toutefois un déplacement plus rapide du joueur comme de la balle.

INDY 500 (Atari) ★ ★ ★
D'excellentes courses de voitures sur circuits progressifs. La course sur glace, où le volant vous flotte littéralement entre les mains, est particulièrement spectaculaire.

NIGHT DRIVER (Atari) ★ ★
Seules des balises lumineuses vous indiquent les contours de la route. Et certains virages sont plutôt serrés ! On peut jouer contre la montre, ou jusqu'à l'accident.

PELE'S SOCCER (Atari) ★ ★ ★
Une curieuse simulation : trois joueurs en triangle se passent la balle pour remonter le terrain. Un but réussi déclenchera un vrai feu d'artifice. On peut jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux.

SKY DIVER (Atari) ★ ★ ★
Original : du saut en parachute sur cible. Il faut tenir compte du vent et du déplacement de l'avion. Plus vous ouvrez le parachute tard, plus vous marquez des points. Attention : pas trop tard...

STREET RACER (Atari) ★ ★
Une course de voitures ou de camions sur route linéaire avec obstacle à éviter. La cassette vaut essentiellement par le grand nombre de variantes qu'elle propose.

VIDEO OLYMPIC (Atari) ★ ★ ★
Les jeux raquette-balle à toutes les sauces, 50 exactement. Amusant mais un peu vieilli. Les versions à quatre joueurs sont cependant très animées.

HOCKEY (Mattel) ★ ★
Une simulation très fine, mais par là-même confuse. 4 joueurs dans chaque équipe, la possibilité de faucher d'un coup de canne un adversaire... et d'aller passer une minute en prison !

SKI (Mattel) ★ ★ ★
On retrouve quasiment les difficultés du ski et tous les mouvements possibles, jusqu'au brusque dérapage ou au saut. Quatre joueurs peuvent concourir simultanément.

BASE-BALL (Mattel) ★ ★ ★
La meilleure simulation, par son graphisme, et par la réalité des règles du jeu. L'ordinateur tient et indique tous les comptes en permanence. La notice est confuse.

BASKETBALL (Mattel) ★ ★ ★
On guide le joueur qui a la balle. Les pourcentages de réussite des paniers tiennent compte de la distance du tireur. Les

De gauche à droite : Football, Jeu de paniers, Volleyball, Baseball (Philips).

passes sont précises, selon la position des joueurs guidés par l'ordinateur.

TENNIS (Mattel) ★ ★ ★
Les spectateurs suivent la balle des yeux et signifient ou applaudissent les beaux coups. Le joueur guide tout, du mouvement au coup de raquette. Apprentissage difficile !

BOXE (Mattel) ★ ★ ★
Coups à la tête, au foie, au plexus, faites votre choix : du droit ou du gauche, vous pouvez tout faire. Quand votre boxeur accumule trop de points de fatigue, il tombe K.O., est compté, et ne se relève pas toujours...

FOOTBALL AMERICAIN (Mattel) ★ ★ ★
Une simulation pour professionnels : un feuillet de combinaisons d'attaque avec croquis à l'appui est même fourni avec le jeu ! Effroyablement complexe.

BOWLING (Mattel) ★ ★ ★
Les quilles s'entrechoquent, tous les effets et angles sont réalisables, et même les quilles les plus sournoises peuvent être abattues. Très, très bon.

MOTOCROSS (Mattel) ★ ★ ★
Un terrain plutôt accidenté, avec ruisseaux, côtes, boue et dérapages. Quatre vitesses à passer, et des motos aux caractéristiques différentes. Bruitage inégalable.

LES GRANDS CLASSIQUES

BACKGAMMON (Atari) ★ ★ ★
Huit niveaux de difficulté et la possibilité de miser en cours de partie avec le videau sur ses chances de victoire. L'ordinateur joue assez bien, et le déplacement des pions est très commode.

CASINO (Atari) ★ ★ ★
Trois jeux différents : Poker, Black Jack et Poker Solitaire. Deux joueurs peuvent affronter le croupier-ordinateur. Le Poker Solitaire est une sorte de réussite, ingénieuse.

CODEBREAKER (Atari) ★ ★
Sous ce nom mystérieux se cache tout simplement le célèbre Master-Mind. Il faut découvrir rapidement une combinaison de chiffres choisis par l'ordinateur.

HANGMAN (Atari) ★ ★
Le jeu du pendu. Dommage que le programme, et donc les mots à trouver, soient en anglais. Mais les niveaux de difficultés vous permettront d'enrichir votre vocabulaire.

OTHELLO (Atari) ★ ★ ★
Le dernier né des classiques. Entourer les pions de l'adversaire pour qu'ils passent de votre couleur. On peut jouer à deux ou affronter l'ordinateur (bon) à 3 niveaux.

TIC-TAC-TOE (Atari) ★ ★ ★
Le « morpion » de nos écoles en 3 dimensions. On peut donc aligner ses quatres pions verticalement aussi. L'ordinateur est redoutable à cet excellent jeu.

VIDEO CHECKERS (Atari) ★ ★
Les Dames Anglaises... Un jeu bien moins intéressant que le jeu de dames que nous connaissons. Dommage, car l'ordinateur joue plutôt bien, et le plateau est clair.

VIDEO CHESS (Atari) ★ ★ ★
Un ordinateur d'échecs sur votre TV, c'est appréciable ! Atari ne joue pas mal, mais réfléchit parfois trop longtemps. Le symbolisme des pièces ne nuit pas à la vision du jeu.

BLACK JACK (Philips) ★ ★
Un Black-Jack un peu simple sur cette cassette, qui ne respecte pas certaines règles des casinos. Le graphisme des cartes est très sommaire.

SAMURAI (Philips) ★ ★ ★
Un nom exotique pour le bon vieux Othello, alias Reversi (la différence, infime, étant la position des quatre pièces de départ). Un bon point pour cette cassette : le temps de réflexion de chaque joueur est chronométré.

MORPION (Philips) ★
Un morpion tristounet dans une petite grille de trois sur trois, qui ne mérite vraiment pas de faire un jeu vidéo. La même cassette contient aussi un jeu d'adresse très simple, « Attrape la balle ».

BLACK JACK (Video System) ★
Encore une version simplifiée du jeu. Le graphisme des cartes est inexistant et l'écran triste.

BRIDGE (Activision) ★ ★ ★
Assurément une grande première ! Les joueurs de salon ne seront certainement pas satisfaits, mais les débutants avides d'apprendre l'apprécieront grandement !

CAPTURE (Prestige) ★ ★ ★
Toujours Othello. Une grille très claire, des couleurs bien différenciées. Chronométrage des joueurs. Un décompte astucieux des pions.

ECHECS VIDEO (Prestige) ★ ★
Une bonne cassette, au niveau de jeu honorable. Dommage que le graphisme des pièces soit confus, ainsi que leur représentation sur les cases noires.

ROULETTE (Mattel) ★ ★ ★
Une roulette garantie non truquée chez soi, très bien ! Mais il aurait fallu que chaque joueur puisse placer plus de trois jetons pour essayer ses « martingales » !

POKER ET BLACK JACK (Mattel) ★ ★ ★
La cassette propose toutes les règles de poker mondiales, et un Black Jack enfin complet, avec en prime un croupier au sommet de l'écran qui sourit ou fait la moue... et bluffe !

BACKGAMMON (Mattel) ★ ★ ★
Un beau plateau, mais des commandes peu maniables. Appréciable par ailleurs, une évaluation permanente de votre situation grâce au décompte stratégique de positions des champions ! *(Suite p. 81)*

OÙ TROUVER VOTRE CHALLENGER ?

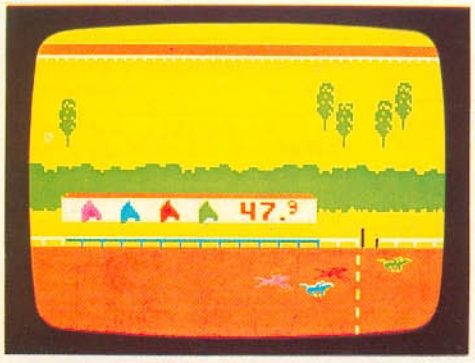
Les ordinateurs CHALLENGER sont aussi en vente dans ces boutiques spécialisées :

AGEN	MARTIN DELBERT	85 bd de la République	66.07.47
CAEN	FOU DU ROI	100 rue St Pierre	85.24.51
CHÂTEAUROUX	CRUEIZE	9 place Gambetta	34.10.76
GRENOBLE	LE DAMIER	25 bis cours Berriat	87.93.81
LYON	A VOUS DE JOUER	30 cours de la Liberté	860.88.49
MARSEILLE	CALCULS ACTUELS	49 rue Paradis	33.33.44
NANTES	MULTILUD	14 rue J.J. Rousseau	73.00.25
NICE	RUDIN	12 avenue Félix Faure	85.43.40
ORGEVAL	LE CERCLE	Centre Art de Vivre	975.78.00
PARIS	LIB. ST GERMAIN	140 bd St Germain	326.99.24
PARIS	RÈGLE A CALCUL	65 bd St Germain	325.68.88
PARIS	FUTUR	53 avenue de la Grande Armée	501.93.57
PARIS	DURIEZ	132 bd St-Germain	329.05.60
PARIS	TEMPS LIBRE	22 rue de Sévigné	274.06.31
REIMS	MICHAUD	2 r. du cadran St Pierre	40.57.16
ROUBAIX	TEMPS X	15 rue de la Halle	70.44.80
ST NAZAIRE	MULTILUD	16 rue de la Paix	22.58.64
SURESNES	ALPHA LOISIRS	29 rue de Verdun	506.05.83
TOULON	LE LUTIN	76 cours Lafayette	92.36.88
TOULOUSE	JEUX DESCARTES	Centre Commercial St Georges	23.73.88

Librairies "L", FNAC, Galeries Lafayette, Printemps, Nouvelles Galeries, BHV, Samaritaine.

HORSE-RACING: LA CASSETTE-JOCKEY

Jouer aux courses était jusqu'à présent une activité que la morale réprouvait. Faisant fi de leur mauvaise réputation, Mattel introduit les paris sur une cassette. En voici les secrets.



Grâce à la cassette *Horse racing*, vous disposez chez vous d'une simulation réaliste du fameux tiercé. Les amateurs de jeux de réflexe et de records en seront pour leurs frais : pas de combats, pas de monstres, juste de paisibles chevaux, une pelouse bien verte et quelques dollars à faire fructifier. Ce jeu, idéal en famille puisque six joueurs peuvent participer, constitue un véritable jeu de société vidéo. Eventuellement *Horse racing* permet d'endosser le rôle du jockey, en drivant certains chevaux par un usage judicieux de l'aiguillon et de la cravache.

BUT DU JEU

Chaque joueur dispose d'une somme initiale de 750$. Il lui faut tenter d'obtenir les plus gros gains possibles en pariant sur dix courses proposées par l'ordinateur. Les qualités requises sont donc la déduction, la prudence et surtout la chance. Avec l'accord des autres joueurs, deux des participants peuvent prendre le contrôle de deux des quatre chevaux en course, les autres étant conduits par l'ordinateur. Ils se servent alors, pendant le déroulement de la course, des deux poignées fixées à l'appareil.

DEROULEMENT DU JEU

En appuyant sur le bouton « Reset », on fait apparaître sur l'écran le nom du jeu. Puis, en pressant n'importe quelle touche, le jeu commence.

PREMIERE IMAGE

Il apparaît sur l'écran un tableau, en partie rempli, en partie vide. Il va vous permettre de contrôler la somme exacte dont vous disposez, et ensuite d'inscrire et de faire enregistrer par l'ordinateur le montant et la nature de vos paris. A chaque ligne correspond un numéro qui est celui d'un joueur. Nous vous conseillons pour respecter une égalité des chances entre les joueurs d'éviter que le joueur n° 1 ne mise toujours le premier. Le joueur 1, peut, par exemple, miser le premier à la course 1, le joueur 2 à la course 2 etc. Les parieurs indiquent dans l'ordre le montant de leur mise, le type de pari qu'ils font, enfin quel(s) cheval(aux) ils choisissent.

DEUXIEME IMAGE

En pressant un des quatre boutons latéraux, on fait apparaître une seconde image sur l'écran de télévision qui laisse à nouveau place au premier tableau au moindre relâchement de la pression. Ce second tableau donne tous les renseignements nécessaires sur la course qui va se jouer. En haut figurent la distance à parcourir et l'état du terrain. Puis, plus bas, sont inscrits les palmarès des quatre chevaux concurrents ainsi que leur côte. Il est bien sûr tout à fait nécessaire d'étudier de près ce tableau avant de revenir au premier pour introduire ses paris. L'alternance entre les deux images permet de tenir compte des mises des joueurs qui vous ont précédé et de la physionomie propre de la course.

TROISIEME IMAGE

Enfin, en appuyant successivement sur les touches « 0 » et « Enter », on lance la course et on fait alors apparaître une troisième image qui est la simulation de la course proprement dite. Les joueurs peuvent alors suivre la course comme si elle était filmée pour un reportage sportif : il ne manque que Léon Zitrone pour que l'illusion soit parfaite ! La « caméra » suit donc les chevaux jusqu'à la ligne d'arrivée, chaque longueur parcourue étant marquée par une borne noire et un petit gong sonore. L'arrivée devant les tribunes se fait sous les acclamations du public, et l'ordre d'arrivée s'inscrit avec le meilleur temps.

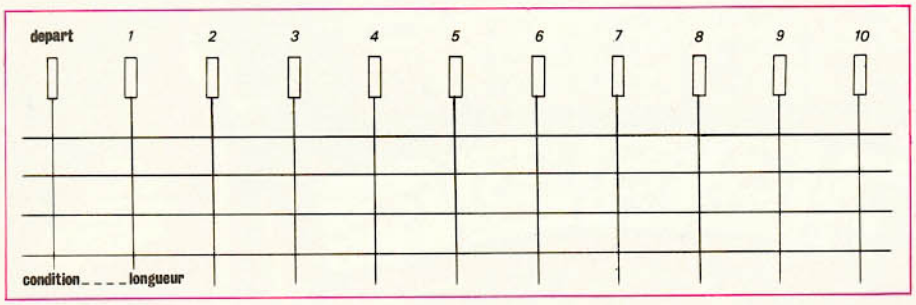
LES COMMANDES

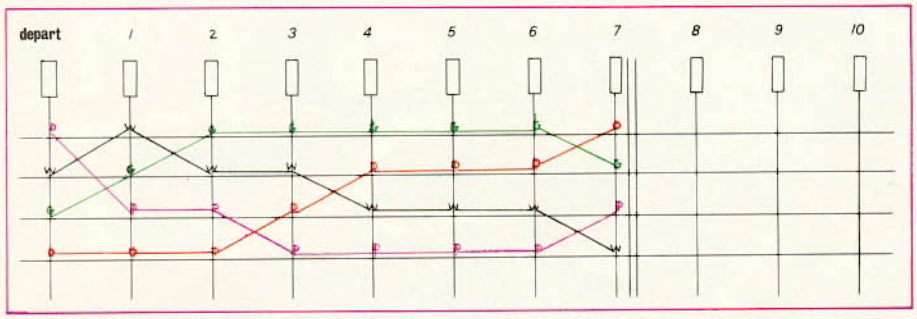
Pour le novice, le maniement des commandes semble un peu complexe, comme pour la quasi-totalité des jeux Mattel. Nous n'entrerons pas dans le détail des opérations, fort bien expliquées dans une notice très claire ; nous insistons seulement sur le fait qu'il ne faut pas oublier d'appuyer après chaque procédure sur la touche « Enter » — cet oubli étant toujours la cause des erreurs ! Une fois vos paris enregistrés par l'ordinateur, vous pouvez lancer la course. Dès lors, l'utilisation des commandes n'est plus nécessaire, puisque l'ordinateur se charge, si vous le désirez, de driver les quatre chevaux en piste. Néanmoins, comme nous le verrons, la possibilité vous est offerte de diriger deux chevaux.
(Voir option *Jockey.*)

STRATEGIE

Vous pouvez bien sûr établir vos pronostics tout à fait au hasard, en vous fiant à votre seule intuition. Cependant, ce jeu se présente aussi comme un jeu de réflexion, dans la mesure où les résultats des courses ne sont pas aléatoires. En effet, au début de chaque série de 10 courses, l'ordinateur détermine, une fois pour toutes, les caractéristiques des 9 chevaux. Cinq paramètres interviennent : l'élan que le cheval prend au départ, son allure au début de la course, son endurance, sa vitesse dans la dernière ligne droite, et son adaptation aux différents types de terrain. Il vous faut donc, dans les premières courses, observer chaque cheval avec attention pour tenter de découvrir ses points forts et prévoir ses performances. Il faut aussi savoir que la longueur des courses est variable (entre 3 et 10 longueurs) et qu'il existe 3 types de terrain : sec (dry) en beige, boueux (muddy) en brun, et turf (turf) en vert. Un autre élément vous sera utile dans vos déductions : il s'agit des cotes des chevaux. Leur indication est à la fois pré-

cieuse et délicate à manier. Elle est précieuse car elle vous indique les rapports possibles ; mais délicate car l'ordinateur effectue une estimation très approximative, et son favori, cheval à la plus faible cote, n'est pas forcément le futur vainqueur !
La notice Mattel développe très clairement un exemple de déduction qui montre nettement qu'*Horse Racing* mérite de figurer parmi les jeux de réflexion, bien que la part de hasard n'y soit pas négligeable. Pour notre part, nous vous offrons en exclusivité pour Tilt un système de notation des déroulements de course, qui vous permettra en un schéma clair de revoir les péripéties de chaque compétition. Examinons l'exemple : vous notez tout d'abord, en haut, la condition de la course : sec, boueux ou turf. Vous mettez une barre verticale après la borne indiquant le nombre de longueurs. Puis, vous inscrivez les noms des chevaux, chacun sur une ligne. Vous pouvez alors faire démarrer la course. Au passage de chaque borne (gong sonore) vous inscrivez les chevaux dans l'ordre ; le 1er sur la 1re ligne, le 2e sur la 2e ligne, etc. et cela jusqu'à la ligne d'arrivée. Vous pouvez alors tracer la courbe d'allure de chaque cheval, et constater sur notre exemple fictif que le « pink » prend un mauvais départ, que le « white » manque d'endurance sur terrain boueux, ou encore que « l'orange », après un départ laborieux, bénéficie d'un accélération excellente en fin de course. Ainsi, vous disposerez de renseignements précis pour chaque cheval et chaque course, auxquels vous ajouterez le temps réalisé que vous rappelle l'ordinateur dans les palmarès. Il vous reste donc à photocopier le tableau vierge que nous vous offrons en comptant 10 tableaux par joueur et par série de 10 courses.



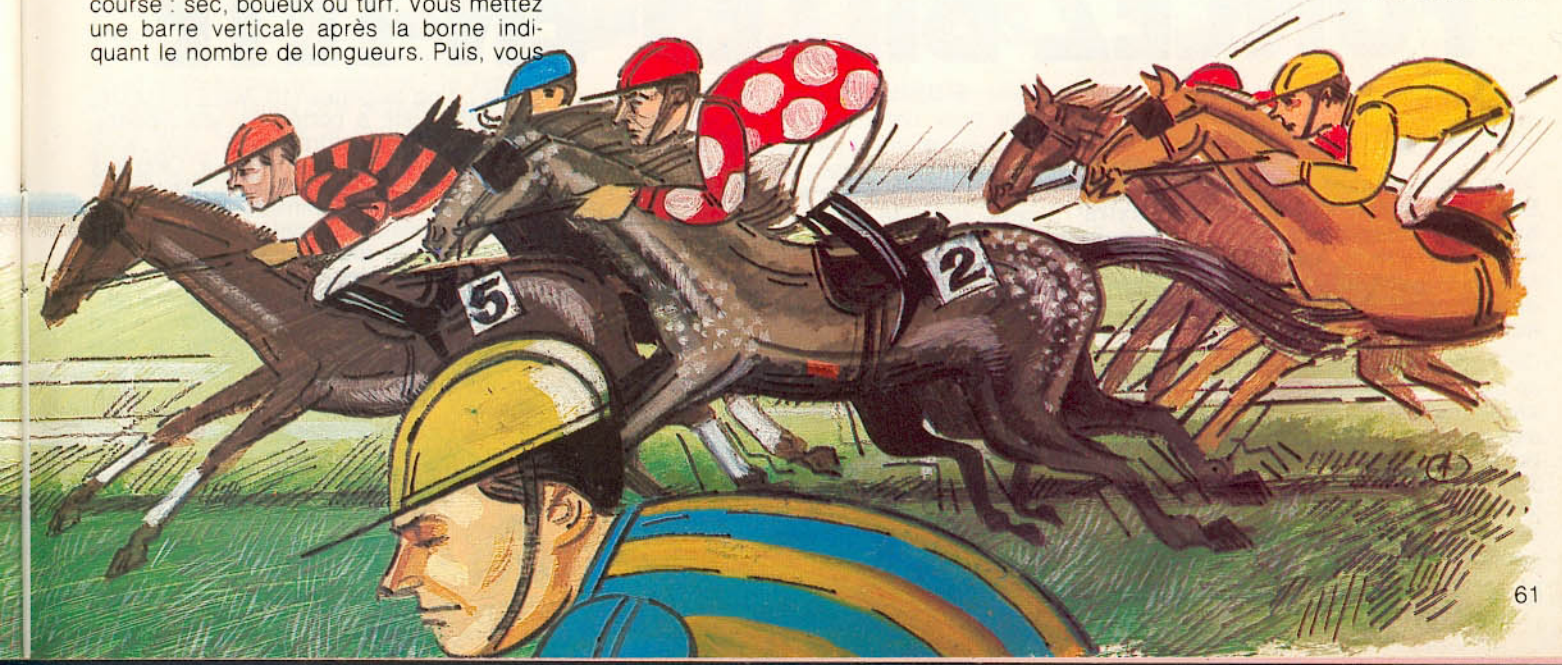


Notre système de notation exclusif.

L'OPTION JOCKEY

Ce jeu permet également de faire preuve d'un peu d'habileté : l'ordinateur peut, si vous le désirez, vous laisser conduire grâce aux deux commandes, les deux chevaux du bas de l'écran, c'est-à-dire les plus éloignés de la corde. Pour ce faire, vous disposez d'un disque qui permet d'éloigner le cheval de la corde. Vous pouvez ainsi tenter de doubler les autres chevaux par l'extérieur, ou simplement en gêner un autre dans sa progression. Il faut savoir par ailleurs, que pour chaque course, un cheval possède une sorte de capital d'énergie qui s'amenuise à mesure qu'on sollicite ses efforts. Dans la première moitié de la course, vous pouvez flatter le cheval en appuyant sur le bouton latéral supérieur, ce qui l'accélère légèrement. Vers la fin de la course, un coup de cravache est nécessaire (bouton latéral inférieur). Mais attention ! S'il est donné trop tôt, votre « tocard » finira sur les rotules !
Cette option *Jockey* ne nous semble intéressante que dans le cas où seuls 2 joueurs s'affrontent. Car, si d'un côté elle rend le jeu moins passif, elle peut également fausser complètement les pronostics si un joueur drive le favori de son adversaire et fait tout pour l'épuiser et lui faire perdre la course ! Aussi, préférons-nous la version jeu de société — 4 joueurs — moins tributaire de la chance que l'option *Jockey*.
Avant de vous laisser gagner par la passion des courses, sachez que nos conseils ne sont valables que pour Mattel ; pour Vincennes, Longchamp, Chantilly et Deauville, restez fidèles à vos journaux habituels !

Nicole MASSON



SUPER-SCORES : FONCEZ BILLES-EN-TÊTE

SPEAK EASY

Avec cet étonnant modèle de Bally, les billes gratuites (les fameuses extra-balls) ne sont plus une prime de choix, mais une simple péripétie au demeurant indispensable à la bonne marche de votre partie. Et ce n'est pas la seule nouveauté de cet appareil.

Ce flipper est basé sur le thème des jeux de casino — cartes et boule — ce qui est assez traditionnel (songez au Royal Flush des années 1977). Mais l'exploitation qui en est faite est assez révolutionnaire. Jugez plutôt :

Votre bille une fois lancée rencontre au sommet du plateau une série de cinq couloirs numérotés de 5 à 9 : c'est la suite à cœur. Il faudra la réaliser deux fois pour obtenir une bille gratuite et - déjà ! - allumer le spécial (pastille au sommet du couloir de droite). Mais si vous l'inscrivez dans l'ordre (5-6-7-8-9) cette seconde fois, c'est *deux* extra-balls que vous emportez. Cela est tout à fait réalisable dans la mesure où la « remontée » est favorisée par deux couloirs et les bumpers situés juste en dessous de cette série.

COMME S'IL EN PLEUVAIT

Un joueur présentable n'a aucune peine à gagner deux ou trois balles gratuites à cet endroit au cours d'une partie, d'autant que les éléments de la suite à cœur se cumulent d'une bille sur l'autre.

Descendons un peu, et voici la suite à pique : cinq targettes (10, VALET, DAME, ROI, AS) juste à portée de vos flippers. Abattues dans l'ordre, c'est... oui, vous avez trouvé ! une balle gratuite. Cinq fois dans n'importe quel ordre, le Special. Et à chaque fois évidemment, entre 25 000 à 125 000 points de prime. En outre, vous augmentez le multiplicateur de Bonus. Inutile de préciser qu'il faut chercher à outrance cette série particulièrement rentable.

Nous en arrivons aux deux séries de couloirs latéraux du bas du plateau. Leur disposition ne vous surprendra pas outre mesure.

Les deux couloirs intérieurs, sauf coup de chance, vous font perdre la boule ; mais ils peuvent par la même occasion vous donner une partie gratuite si le voyant Special est allumé. Celui de droite s'allume si vous avez abattu quatre suites à pique (une raison supplémentaire de vous

acharner dessus !). Pour allumer le Special de gauche, il faut avoir touché cinq fois une cible verte située à la gauche du plateau, ce qui est pratiquement impossible (c'est d'ailleurs la seule réelle difficulté de ce flipper « en or »). Le couloir externe de gauche ramène la bille sur votre flipper et c'est son seul intérêt, tandis que celui de droite (les jokers) vous offre la possibilité de grappiller... oui, vous avez encore gagné une bille gratuite. (Encore faut-il l'emprunter quatre fois).

UNE DE PERDUE

Reste ce curieux jeu de boule au centre du plateau. Quand votre bille est perdue, il se met en marche et, au terme d'un parcours hésitant, la boule va se loger dans une de ses alvéoles, pour vous donner 3 000 ou 15 000 points supplémentaires, sauf dans deux cas : si elle tombe dans la case rouge, vous remportez une bille gratuite. Décidément, vous êtes imbattable !

Et, si, par malheur, cette bille termine sa course dans la case noire, vous perdez une bille supplémentaire ! Mais il est une autre manière de lancer le jeu de la boule : de part et d'autre de la suite à pique se trouvent deux trous (pins). S'ils sont allumés (lampes bleues), et que vous y tombez, vous n'avez plus qu'à prier pour que la boule ne se loge pas dans la case noire ! C'est ainsi que le joueur particulièrement malchanceux peut se retrouver avec un nombre de billes négatif ! Mais la boule peut aussi choisir la case rouge...

SPEAK EASY est donc un jeu extrêmement spectaculaire, auquel on peut jouer indéfiniment en accumulant les extra-balls, bien qu'on ne puisse jamais en avoir plus de sept en réserve, ce qui n'est déjà pas si mal ! Un léger reproche cependant : seuls deux joueurs peuvent jouer à la fois, mais la longueur de certaines parties explique peut-être cela. Car si les parties gratuites sont à 1 000 000 et 1 500 000 points, il n'est pas rare d'atteindre des scores de 10 millions qui font, comme on dit, tourner le compteur ! Un détail pittoresque en passant : le flipper « claque » à chaque bille gratuite, et « claque » trois fois pour la partie : dans une arcade où je jouais récemment, nous étions quatre joueurs de front à opérer sur quatre appareils... mes oreilles en bourdonnent encore. Enfin, deux conseils pour les initiés : évitez les amortis du flip droit, et n'hésitez pas à « bourrer » un peu la machine lors des phases du jeu de boule...mais dans les limites du raisonnable !

SPEAK EASY, de Bally ★ ★ ★

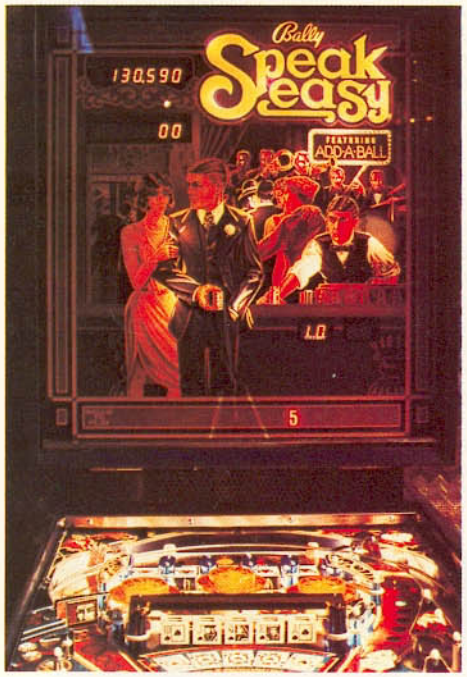
SPIRIT

Encore un multiniveau multibille chez Gottlieb, mais avec une innovation de choix : le Stargate !

Ce flipper est aussi complexe à comprendre que captivant à jouer, et comme il n'existe pas de règle en français, il ne reste à l'amateur que deux solutions : les découvrir en jouant, ce qui risque de compromettre gravement son budget-flipper, ou bien lire l'encart !

Mais le *SPIRIT* n'est pas seulement compliqué, il est aussi très difficile à « claquer » (traduisez : la partie gratuite est très difficile à obtenir aux points). Aucune de ses ressources ne doit être négligée.

Le Stargate d'abord (à tout seigneur tout honneur) : dès que vous avez mis une bille en réserve, cherchez le multiballe à deux billes qui ne peut s'obtenir qu'avec le Stargate. Car il est beaucoup plus facile à maintenir longtemps avec deux billes qu'avec trois, la troisième jouant souvent le rôle d'intruse. Jouez également l'extra-ball, assez facile à remporter si vous visez juste ! Et puis ces cibles violettes rapportent beaucoup de points.



LE NIVEAU SUPERIEUR

Mais la tactique la plus immédiatement rentable consiste à abattre systématiquement les rangées de targettes jaunes en vous servant des deux flippers accessoires, notamment la rangée du niveau supérieur : le gros flipper qui barre la sortie de ce niveau peut devenir entre vos mains une arme redoutable, et il m'est plus d'une fois arrivé de « descendre » cinq fois la série de targettes en un seul voyage sur le plateau supérieur : deux minutes de forcing pour un Special, c'est bien payé, non ?

Ne négligez pas non plus les cibles numérotées 1-2-3-4 : elles rapportent beaucoup de points sans en avoir l'air !

Voici enfin deux bons tuyaux :

— les petits flippers qui peuvent vous permettre de sauver une bille qui s'enfuit par les couloirs des côtés ne sont pas infaillibles ! Il faut frapper juste au moment où la bille est au milieu du flip pour la remonter à coup sûr. Mais si vous avez manqué votre coup, il est encore possible de rattraper cette bavure en donnant un second coup de flip, mais attention ! Ne bousculez pas l'appareil en même temps : cela précipiterait la chute de la bille.

— Les lumières vertes des couloirs de gauche peuvent être commandées par le bouton de flipper droit. Donc, si votre bille s'apprête à pénétrer dans un couloir éteint, un ou deux coups de flip et le voilà rallumé, tandis que son voisin allumé s'est éteint ! Et le multiplicateur de bonus augmente à nouveau.

Ces quelques conseils vous aideront, je l'espère, à franchir le cap des 800 000 points qui donnent droit à la partie gratuite. Mais n'oubliez pas que le *SPIRIT* s'adresse à des joueurs confirmés, qui prendront plaisir à son esthétique remarquable et pourront constater que les parties durent longtemps, et les consolera de ne pas gagner à tous les coups.

SPIRIT, de Gottlieb : ★ ★ ★

RETROUVEZ-VOUS DANS LE SPIRIT

JEU MULTIBALLE : si vous avez déjà une balle captive et que vous pénétrez dans le Stargate, le multiballe à deux billes débute. Si vous avez deux billes captives, entrez dans le Stargate et le « 3-billes » peut commencer. Il s'enclenche automatiquement si vous logez les trois billes dans leurs trous ; dans ce cas, pas besoin de Stargate. Durant le multiballe, tous les points que vous marquez sont multipliés par 2 (2 billes) ou 3 (3 billes). Quand il ne reste plus qu'une balle en jeu, tout recommence comme au début : vous pouvez à nouveau capturer des billes. Deux façons d'obtenir le Stargate. Soit abattre les cibles 1, 2, 3 et 4 puis atteindre le X vert ; soit toucher la targette « ball save target » allumée. Il se referme après 15 contacts avec les bandes. Multiplicateur de bonus : passer par les trois couloirs verts ou toucher le X bleu augmentent le multiplicateur.

SPECIAL : en allumant toutes les lettres de *SPIRIT* (chaque rangée de cibles jaunes abattue allume une lettre), on a accès au special : pour cela, descendre encore une rangée de cibles jaunes. Si vous êtes en phase multiballe, le special se rallumera encore autant de fois que vous avez de billes en jeu.

EXTRA-BALL : allumer les quatre lettres B-A-L-L, c'est-à-dire descendre trois fois les deux cibles violettes, donne tout de suite l'extra-ball.

Le reste des consignes est inscrit sur le plateau de jeu et se comprend sans aucune difficulté.

TRON : MISSIONS IMPOSSIBLES ?

Il est difficile de ne pas remarquer *Tron*, le nouveau jeu de Bally-Midway, dans une arcade. Du fond noir de la cabine et de l'écran se dégagent de superbes teintes fluorescentes à dominante bleu.

Sur le pupitre se trouve une poignée très semblable à celle du *Gorf* (ce qui s'est fait de mieux jusqu'ici). On est par contre légèrement déçu par la qualité du graphisme des jeux eux-mêmes, exception faite de la séquence de l'I.O. Tower (voir plus loin).

Mais la grande trouvaille de Bally-Midway avec *Tron*, c'est d'avoir combiné quatre jeux en un. Voici comment : chaque étape du jeu, chaque tableau propose au guerrier Tron quatre missions différentes qu'il doit toutes remplir avant de passer au niveau supérieur :

1) combattre les tanks du redoutable Sark dans un labyrinthe ;
2) affronter des motos dans une sorte de stock-car amélioré ;
3) pénétrer dans l'I.O. Tower défendue par des « araignées » ;
4) atteindre le M.P.C. (le cerveau de l'ordinateur) en abattant sa barrière radioactive.

Ces missions sont les mêmes durant les vingt-deux tableaux du jeu, mais leur difficulté s'accroît au fur et à mesure.

Pour mener à bien ces missions, vous disposez de deux commandes :

— à droite : une poignée qui dirige vos déplacements (quatre directions) munie d'une gachette pour le tir ;
— à gauche : un bouton qui oriente la direction du tir.

(N.B. : dans le duel de motos la gâchette tient lieu d'accélération.)

LES QUATRE MISSIONS DE TRON

Tron, que vous guidez, apparaît au centre d'un labyrinthe qui est divisé en quatre zones de couleurs différentes. Chaque zone figure une partie, un « domaine » du monde électronique de *Tron*. Vous remarquerez au centre du labyrinthe un point lumineux vert. Avec la poignée, vous le dirigez dans l'un des quatre domaines. Si vous avez omis de le faire avant la fin du compte à rebours, la machine s'en charge à votre place. Dès lors, l'une des missions commence. Si vous la menez à bien, ou si vous êtes détruit, le labyrinthe réapparaît, et c'est à vous de choisir la suite des opérations, tout en sachant que vous ne pouvez pas retourner sur les lieux d'une mission déjà menée à terme, mais que vous avez le droit de vous rendre à nouveau sur le théâtre de votre premier échec. De toute façon, il faudra avoir mené à bien les quatre missions d'un tableau pour passer au suivant (qu'importe l'ordre).

Voici maintenant le détail de vos quatre missions :

Les tanks de Sark : Tron (c'est-à-dire vous) conduit un tank rouge à travers le labyrinthe, en observant les tanks bleus de Sark, le guerrier du M.C.P. Le tank de Tron, seul, a la possibilité de tirer dans toutes les directions grâce à sa tourelle rotative. De plus, ses décharges d'énergie rebondissent sur les murailles du labyrinthe dans les virages, ce qui permet d'attendre les ennemis au tournant. Les tanks adverses, eux, ne peuvent tirer que droit devant, mais il faut que Tron les touche trois fois pour les détruire, tandis qu'une seule décharge lui est fatale. Dernier avantage précieux pour Tron : le diamant rose au centre du labyrinthe, qui lui permet de s'évanouir pour réapparaître indemne dans un autre endroit du labyrinthe. Le nombre des tanks est évidemment plus élevé au fur et à mesure que les tableaux se succèdent.

Le duel des motos : ces motos possèdent une particularité : la trace de leur passage constitue une limite infranchissable sous peine de se désintégrer. Chaque engin trace donc un territoire dans lequel il tente d'enfermer son ennemi, sachant que tout contact avec l'adversaire ou les murs qui limitent ce champ de bataille peut être fatal. Tron a la moto bleue, et doit faire face à des adversaires toujours plus nombreux et rapides au fil des tableaux.

Les araignées de l'I.O. Tower : pour pénétrer dans cette tour qui lui permettra de se régénérer et de poursuivre son voyage, Tron doit franchir un mur d'araignées qui se reproduisent à une vitesse croissante, en se dédoublant. Or, notre héros ne dispose que d'un temps limité (que l'on voit se décompter sur une horloge située au centre de la tour), et le contact d'une seule araignée suffit à le détruire. Autant dire qu'il ne faut pas s'encombrer d'hésitations. (Au quatrième tableau apparaît un talisman dont il faut vous emparer : il rapporte 5 000 points !)

Le cône du M.C.P. : Ce cône, cœur de l'ordinateur, est protégé par une barrière radio-active qui descend lentement vers Tron. Il devient alors impératif pour celui-ci de tailler une brèche dans ce mur afin de se glisser à l'intérieur du cône M.C.P. Mais attention, la barrière est rotative, et vous risquez à tout moment de voir un pan de mur surgir de la gauche. Ce qui vous serait fatal. La vitesse de descente et de rotation du mur augmente avec le nombre de tableaux.

Sachez encore avant de vous lancer que : Tron possède trois vies, mais un score de 10 000 points vous fait gagner une existence supplémentaire. Vous pouvez continuer une partie au moment où vous avez été défait en rajoutant le montant d'une partie (2 francs) dans l'appareil avant que le compte à rebours lumineux ne soit revenu à 0 (option à réserver aux joueurs confirmés).

Chaque tableau porte le nom d'un langage informatique de plus en plus complexe (Basic, Cobol, Fortran, etc.)
On peut jouer seul ou à deux. Et pour le prix habituel : 2 F la partie.

Tron, de Bally-Midway.

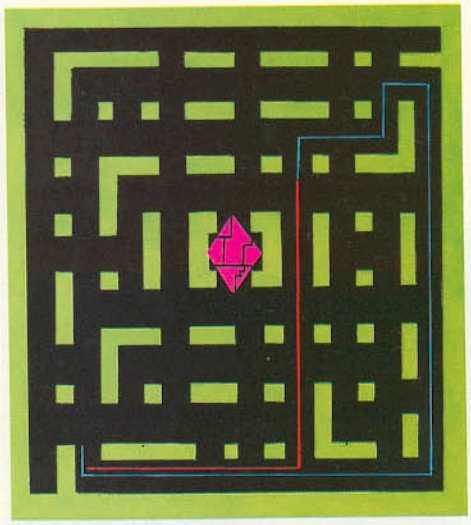
LES TRUCS DE TRON

Voici quelques directives qui vous permettront de passer rapidement à un niveau tout à fait acceptable (environ 20 000 points, c'est-à-dire vers le milieu du troisième tableau).

Premier tableau : 1) Tanks (fig. 1) : allez tranquillement au point indiqué en suivant l'itinéraire sans vous occuper de l'adversaire. Juste avant qu'il arrive au point X, tirez en rafales puis abritez-vous tout de suite, car il n'aura pas manqué de tirer avant de mourir. Cette manœuvre n'est efficace que si vous tirez très vite. Donc orientez à l'avance votre tourelle vers le bas de l'écran.
2) Motos (fig. 2) : gâchette appuyée, partez sans attendre. Le tout est de bien passer au ras du point de départ de l'adversaire (A). Dans le cas contraire, vous pourrez toujours refermer le piège en B. Relâcher alors la gâchette et promenez-vous tranquillement en attendant la fin de votre rival.
3) Araignées (fig. 3) : arme pointée vers le haut (bouton de gauche), vous vous dirigez juste au-dessous des araignées, indifféremment à gauche ou à droite de l'écran, et vous tirez sans interrruption tout en vous déplaçant pour orienter le tir et garder vos distances. Dès que le passage est libre, foncez !
4) Le cône (fig. 4) : placez-vous trois centimètres sous le mur, à l'extrême gauche, arme levée à la verticale, et... feu à volonté. Vous aurez très rapidement créé la brèche où vous faufiler... mais n'en faites rien : détruisez complètement le mur, afin de remporter le bonus de 1 000 points prévu à cet effet.

LES CHOSES SE COMPLIQUENT...

Deuxième tableau : 1) Tanks (fig. 1) : partez immédiatement et suivez sans interruption ce trajet, la tourelle dirigée en permanence vers l'arrière. Abattez le premier char dès le départ (point A) tout en avançant. Remettez-vous à tirer à partir de B, et attendez C pour ajuster le dernier. Simple et sans bavure, si vous gardez votre sang-froid.
2) Motos (fig 2) : cette fois-ci vous avez trois motos contre vous. Il va falloir les enfermer toutes les trois, ce qui demande une grande délicatesse. La moto A, qui vous suit roue dans roue, n'attend qu'une fausse manœuvre pour vous couper la route. Suivez donc le trajet indiqué en respectant impérativement ces deux consignes : — virez en X juste avant de percuter un adversaire, — attendez d'avoir débordé A pour virer en Y, Z, et O. Et n'oubliez pas de vous recentrer afin de refermer le piège en frôlant votre point de départ (D).
3) Araignées (fig 3) : avec les motos, c'est la phase la plus périlleuse du deuxième tableau. Pour vous en tirer, voici un plan en deux temps : d'abord filer vers le point A ou A', et, de là, abattre les araignées qui se présentent sur votre flanc. Puis procéder comme pour le premier tableau, en n'oubliant pas de tirer sans cesse.
4) Cône (fig 4) : placez-vous comme pour le tableau précédent, mais ne cherchez pas à détruire la totalité du mur : dès qu'une brèche suffisante est ouverte, hâtez-vous de l'exploiter en passant à la droite du mur, et hissez-vous dans le cône.

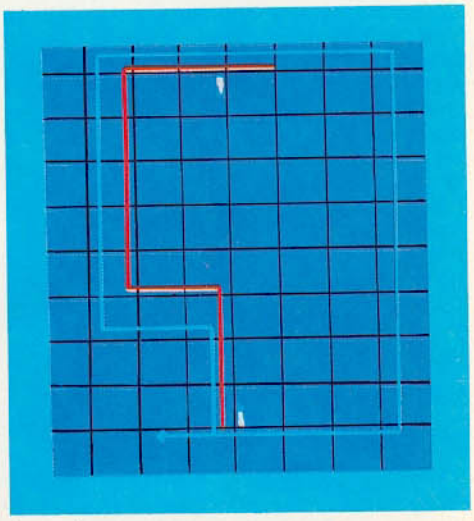


Les tanks

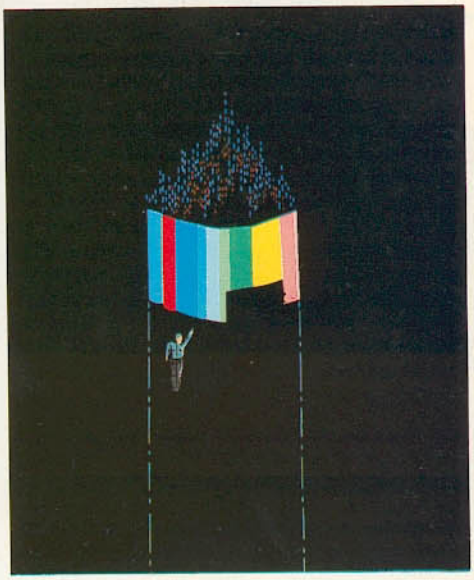
Les araignées

A VOUS DE JOUER...

Parvenus à ce stade, vous avez déjà acquis plus de 10 000 points et une vie supplémentaire. Choisissez à ce moment-là les missions les moins délicates du troisième tableau : araignées et cône. Essayez ensuite les motos. Ces trois missions peuvent s'accomplir en suivant les



Les motos



Le cône

mêmes parcours que précédemment, mais, en jouant plus serré. Quant aux tanks, vous ne pourrez les détruire qu'en ayant recours au diamant rose. Le parcours idéal est encore à trouver !
Bien entendu, il vous reste encore beaucoup à faire avant de venir à bout des vingt-deux tableaux, mais nous ne désespérons pas de vous livrer un jour, grâce à l'aide de vos suggestions, les clés complètes du monde extraordinaire de *TRON !*

BOSCONIAN L'EPROUVANT

Assurément, ce jeu est un des plus éprouvants que l'on ait pu rencontrer de mémoire de joueur d'arcades : chaque seconde apporte un nouveau danger mortel... et pourtant ! Certains experts parviennent à survivre plus d'un quart d'heure.

Le scénario est très simple : vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial blanc qui guerroie à travers la galaxie. Votre but est de détruire les bases ennemies disséminées dans l'espace. Mais comme l'écran ne représente qu'une partie de cet univers, un radar situé à la droite de cet écran (les initiés appellent cela un scanner) vous permet de les localiser. Mais venir à bout de ces bases n'est pas un jeu d'enfant dans la mesure où elles sont très bien défendues et difficiles à anéantir, comme nous allons le voir.

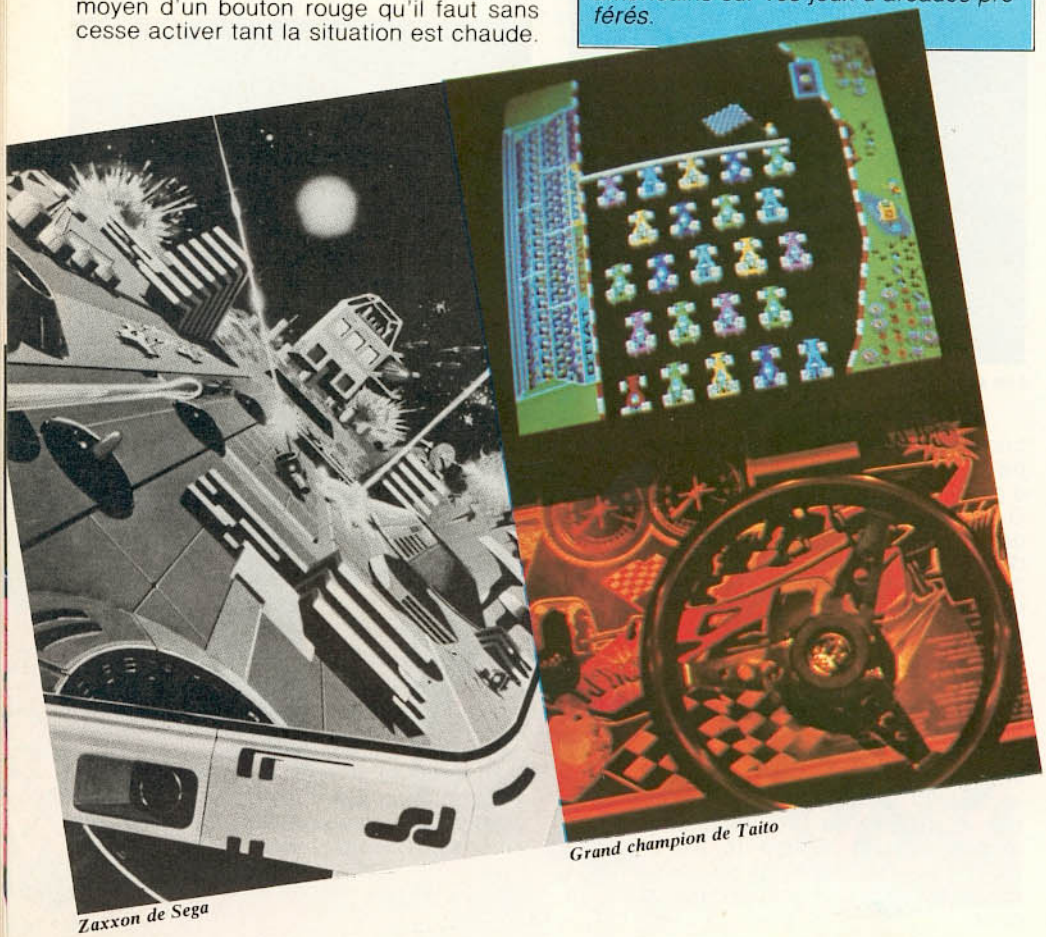
LES FORCES EN PRESENCE

Votre vaisseau : vous dirigez sa course avec un joystick. Celui-ci, très maniable, vous permet une rapidité de mouvement et une sûreté dans les virages considérables — une nécessité, vu la difficulté du jeu. Le tir de votre astronef se fait au moyen d'un bouton rouge qu'il faut sans cesse activer tant la situation est chaude.

RECORDS A BATTRE

Le mensuel américain Electronic Games a publié les derniers records homologués sur les plus célèbres des jeux d'arcades. Etes-vous aussi forts que les champions d'outre-Atlantique ? En tous cas, certains de ces records semblent très haut perchés, jugez plutôt :
***BATTLEZONE**, d'Atari : 5 899 000 points en 7 h 15 mn de jeu !*
***MISSILE COMMAND**, d'Atari également : 52 246 260 points. Le détenteur de ce nouveau record a joué 37 heures et demie d'affilée !*
***CENTIPEDE**, toujours d'Atari : 3 058 437 points en 4 h 30 mn*
***DEFENDER**, de Williams : 24 630 495 points en 26 heures... un sacré record ! **ARMOR ATTAC**, de Cinémastronic : 319 670 points en 8 h 30 mn. Et enfin, amateurs du célèbre glouton, que pensez vous des 5 579 350 points réalisés par un gamin de 15 ans, Paul Perdrian, sur le **PAC-MAN** de Midway, au terme d'une partie marathon de 7 h 30 mn.*

Bien entendu, nous vous tiendrons régulièrement au courant des records américains sur vos jeux d'arcades préférés.



Grand champion de Taito

Zaxxon de Sega

A ce propos, le vaisseau du *Bosconian* présente une étonnante particularité : il tire simultanément en avant et en arrière.
Les bases ennemies : ce sont d'énormes hydres à six têtes, que l'on ne peut détruire que de deux façons, soit en anéantissant ces six têtes, soit en atteignant le cœur de l'hydre, ce qui n'est possible que par deux couloirs très minces. Autant dire qu'il est impératif de viser très juste ! Mais cette seconde solution n'est pas forcément la plus rentable si elle est la plus rapide. Il est cependant des cas où l'on ne peut s'en dispenser. De plus, à votre approche, ces bases lâchent des bombes (les petits points blancs) dont une suffit à châtier le joueur trop téméraire. Méfiance. Vers le cinquième tableau, ces bombes deviennent des fusées très rapides.
Mais tout cela serait encore trop simple si vos ennemis ne disposaient d'une puissante flotte pour défendre leurs bases.

LE DANGER EST PARTOUT

Les vaisseaux ennemis : car vous êtes soumis tout au long de votre odyssée aux assauts d'une meute de croiseurs adverses. Ceux-ci attaquent, isolés ou en escadre. Parmi les isolés, méfiez-vous particulièrement des astronefs blancs en forme de boomerangs : ce sont les plus rapides. Les escadres apparaissent plus rarement et sont signalées sur le scanner. Comme elles se lancent à votre poursuite, la tactique est de conserver une trajectoire rectiligne et d'abattre vos poursuivants au moyen du canon arrière avant que la patrouille ne s'éclate.
Les mines : mais tout serait encore trop simple si des mines sournoises ne se trouvaient disséminées sur l'écran, et de plus en plus nombreuses au fil des tableaux. Heureusement, celles-ci sont aussi dangereuses pour les vaisseaux adverses que pour vous-même. Ajoutez à cela quelques météorites judicieusement placées, et vous aurez le champ de bataille le plus inconfortable de la galaxie des jeux vidéo.
Maintenant que le décor est planté, nous allons voir comment essayer de nous dépêtrer de ce fatras de dangers.
D'abord, dites-vous bien que votre vaisseau, si petit soit-il par ses dimensions, est le plus rapide de tous, et le plus maniable. C'est aussi le tireur le plus précis et le plus rapide. N'hésitez donc jamais à... fuir le danger quand il est trop pressant, ni à tirer en permanence. De plus, portez vos coups en priorité sur les bases, car elles rapportent bien plus que le reste, et ce n'est qu'à leur anéantissement que vous obtiendrez un nouveau tableau ! Si vous vous trouvez trop serré par une patrouille ennemie, essayez de vous plonger au cœur d'un champ de mines : vos poursuivants en feront les frais. Enfin, sachez qu'en sortant par une extrémité de l'écran, vous réapparaîtrez de l'autre côté, ce qui est une excellente façon de semer vos ennemis.

VERT, JAUNE ET ROUGE

Encore deux précisions importantes : tout en haut du scanner, la difficulté de vos conditions de combat est indiquée par trois bandes lumineuses : bande verte, les conditions sont favorables, prenez des risques ! Bande jaune, les ennemis sont plus agressifs : méfiance ! Bande rouge, c'est l'enfer ! Hâtez-vous de détruire les bases, vous serez bientôt submergé. Pas de panique toutefois : des tableaux « Bonus » apparaîssent périodiquement et vous permettent, dans des conditions assez faciles, de tirer sur des bases alignées en file indienne. Leur valeur se trouve multipliée par deux, trois, quatre au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.
Mais ces conseils ne doivent pas vous ôter de l'esprit que le *Bosconian* demeure un jeu difficile que seule une longue pratique vous permettra de dominer. A titre indicatif, un bon joueur se situe à 150 000 points. Prêt à relever le défi ? J'en suis sûr, d'autant plus que le graphisme de ce jeu est stupéfiant.

BOSCONIAN, de Midway ★ ★ ★

ZAXXON EN TROIS DIMENSIONS

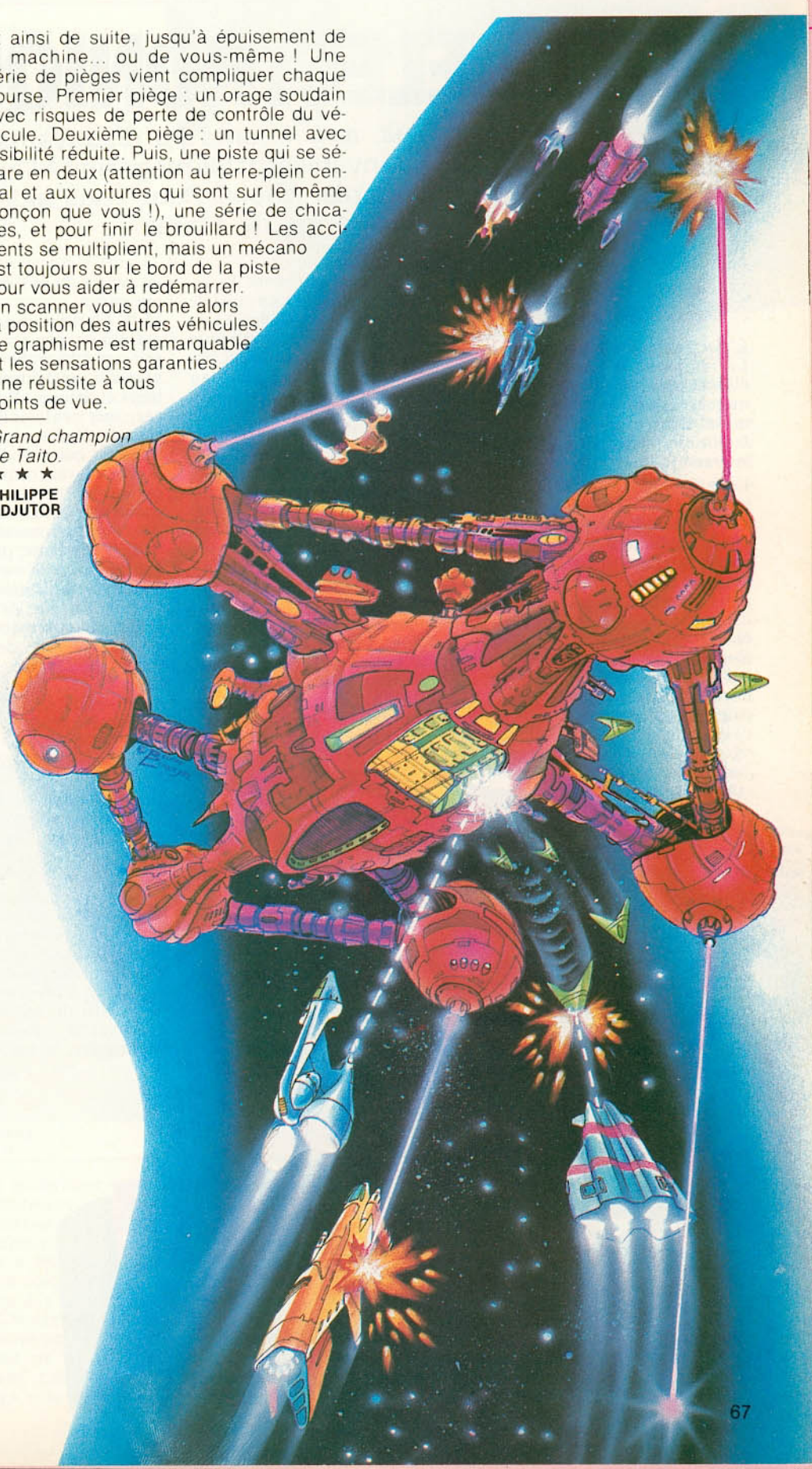
ZAXXON, de Sega : ce jeu pourrait être défini comme un *Defender* à trois dimensions, car le principe est identique : survoler des bases ennemies et les détruire. Mais le graphisme en trois dimensions confère à vos exploits une impression de véracité inouïe. Un petit reproche, toutefois : on évalue mal l'altitude de son vaisseau, précisément à cause du relief tridimensionnel. Pour pallier ce défaut, un conseil : fiez-vous à la place de l'ombre qu'il projette et à sa taille.

ZAXXON, de Sega ★ ★ ★

CHAMPIONNAT DU MONDE

***GRAND CHAMPION :* cette arcade au nom bien français et néanmoins japonaise apporte enfin quelque chose de nouveau dans une catégorie de jeux qui semblait péricliter depuis plusieurs années : les courses automobiles.**
Deux innovations de taille dans le domaine de la durée du jeu et des péripéties du parcours. En effet, ce n'est plus à une seule course monocorde et chronométrée que nous participons, mais à un véritable championnat du monde ! Le bolide, que vous pilotez au moyen d'un volant et d'une pédale d'accélérateur, part toujours en dernière position. Si vous avez réussi à remonter la plupart de vos adversaires et que vous terminez la course dans les six premiers, vous êtes automatiquement qualifié pour la suivante et ainsi de suite, jusqu'à épuisement de la machine... ou de vous-même ! Une série de pièges vient compliquer chaque course. Premier piège : un orage soudain avec risques de perte de contrôle du véhicule. Deuxième piège : un tunnel avec visibilité réduite. Puis, une piste qui se sépare en deux (attention au terre-plein central et aux voitures qui sont sur le même tronçon que vous !), une série de chicanes, et pour finir le brouillard ! Les accidents se multiplient, mais un mécano est toujours sur le bord de la piste pour vous aider à redémarrer.
Un scanner vous donne alors la position des autres véhicules. Le graphisme est remarquable et les sensations garanties. Une réussite à tous points de vue.

Grand champion de Taito.
★ ★ ★
PHILIPPE ADJUTOR



HOTTE ÉLECTRONIQUE

Démoniaques, drôles, angoissants ou distrayants, les minis jeux électroniques envahissent les magasins à l'approche de Noël. Voici un premier choix. Pour vous aider à affronter ce raz de marée.

Quatro Computer : l'ancêtre rajeuni

L'électronique n'a peur de rien. Le morpion, le jeu favori des élèves, celui qu'on pratiquait naguère dans la clandestiné, muni d'un crayon et d'une feuille de papier ne craint plus le grand jour.

Le but du jeu, vous le connaissez : il faut, pour gagner, aligner un certain nombre de croix ou de points tout en empêchant son adversaire d'en faire autant. Le *Quatro Computer* remplace les points et les croix par des cubes rouges et des cubes blancs et – difficulté supplémentaire – permet de jouer en trois dimensions, verticalement, horizontalement et en diagonale. Après avoir mis le jeu en marche, le joueur dont la lumière s'allume, pose un cube de sa couleur sur une des seize cases de la grille et appuie dessus jusqu'à ce que l'on entende un son. C'est alors au tour de son adversaire de jouer. Chacun pose un cube à tour de rôle, en essayant de tromper l'adversaire, de le bloquer tout en préparant le terrain à son avantage. Attention : la hauteur limite est de quatre cubes, un bourdonnement vous sanctionnera si vous transgressez cette règle. Par contre, en cas de victoire vous serez récompensé de votre peine par une musique qui retentira plus ou moins longtemps selon la durée de la bataille et l'ardeur que vous y aurez mise. Un petit conseil : n'oubliez pas les cubes qui pourraient être dissimulés au centre du jeu en cas de longue partie.

M.B. Electronics nous propose, grâce à ce même jeu, de découvrir un labyrinthe dont l'ordinateur a préalablement tracé les tours et détours. Pour commencer, une seule indication : la case de départ est une des quatre cases qui sont de votre côté. Si vous l'avez trouvée, posez un de vos cubes et cherchez la place du deuxième cube qui peut se placer immédiatement à droite du cube précédent, à gauche, devant ou encore au-dessus. Si vous échouez c'est à votre adversaire de jouer. Surveillez attentivement ses tentatives car sa case de départ est votre case d'arrivée.

Dans ce jeu, la hauteur maximum est de sept cubes (si, par inadvertance, on essaie d'en poser un huitième, le jeu le signale par un bourdonnement). Le labyrinthe peut donc passer par des niveaux supérieurs ; pour aller d'une colonne à l'autre, il est alors nécessaire d'emprunter des cubes à son adversaire, dont on se servira pour combler les espaces vides sous le cube qu'on va poser. La voie qu'il faut découvrir peut ainsi aller d'un étage à l'autre, revenir en arrière puis s'avancer... Il faut faire preuve de mémoire et d'esprit de décision pour ne pas s'égarer ! Raffinement supplémentaire, le jeu est posé sur un socle pivotant qui permet d'avoir une vue de tous les côtés ou un meilleur accès au jeu. On peut éventuellement se servir de ce système pour perturber son adversaire qui ne saura plus alors s'il a déjà essayé de poser son cube à droite, à gauche ou devant lui.
(M.B. Electronics)

Quatro Computer : le morpion électronique est parmi nous.

Alien : terreur à bord

Un soldat a été abandonné sur un vaisseau spatial avec pour seul bien... une pelle. Des extra-terrestres l'attaquent : s'ils le touchent, c'est la mort. Un jeu original.

Une pelle pour Alien.

Pour éviter les risques de dépaysements inhérents aux voyages dans l'espace, on a reconstitué sur les vaisseaux spatiaux un paysage terrestre, avec de la terre authentique. Heureuse initiative en l'occurrence car les extra-terrestres qui attaquent notre soldat ne craignent qu'une chose : l'enterrement. Grâce à sa pelle, le militaire va donc s'efforcer de creuser des trous autour de lui, qu'il rebouchera promptement dès qu'un attaquant sera tombé dedans. Mais si le trou n'est pas complètement comblé, un pointillé apparaît sur l'écran et l'extra-terrestre s'échappe. De même, si un autre ennemi s'approche pendant que le soldat recouvre la fosse, le prisonnier peut s'enfuir grâce à l'aide de son camarade. Toute la stratégie consistera donc à ne jamais laisser le soldat isolé : celui-ci doit sans cesse être entouré de trous pour survivre. Cependant, l'expérience aidant, vous apprendrez à élargir votre territoire en creusant des trous plus éloignés les uns des autres, mais attention... le danger vous guette car vous devrez affronter des vagues de trois, cinq ou sept envahisseurs ! Un jeu angoissant qui exige de vous sang-froid et concentration.
(Lansay)

Friskytom : la belle et la bête

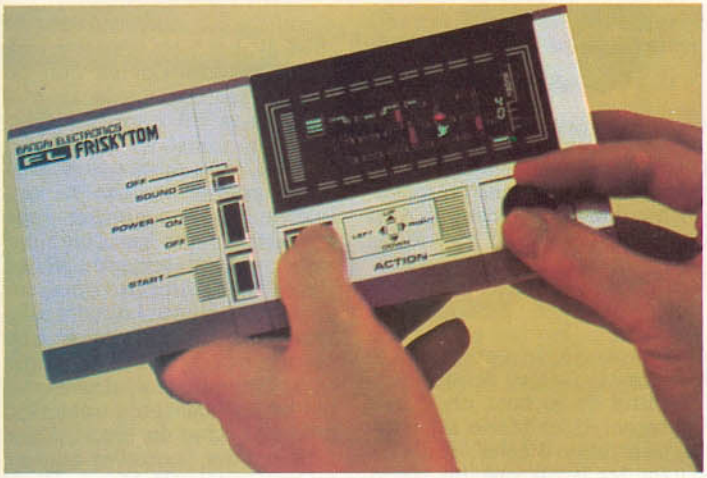
Une belle jeune fille arrivera-t-elle à prendre son bain ? Des rats rongent sans cesse les canalisations et coupent ainsi l'arrivée d'eau. Qui pourra l'aider ? Qui viendra à son secours ?

Heureusement, Friskytom, le fantôme vif argent est là, qui, inlassablement, va parcourir les canalisations pour récupérer (dix points) puis remettre en place (dix points) les tuyaux rongés. Gare au danger cependant, les rats deviennent vite agressifs envers cet intrus qui sabote leur travail. Ainsi le guettent-ils avec attention ; s'il passe à leur portée, ils le mordent et Fristkytom perd une vie. Un bon coup de tuyau entre les oreilles (touche « attack ») peut malgré tout rétablir la situation et faire gagner également dix points. On n'hésitera donc pas à assommer le plus grand nombre de rats possible lorsque Friskytom remontera le long des échelles pour gagner les canalisations supérieures ; mais méfiez-vous de la vivacité de vos ennemis, il ne s'agit pas de se laisser prendre de vitesse et bien souvent au début, vous échouerez dans votre chasse.

Mais que de satisfaction, lorsque, la baignoire enfin remplie, la jeune fille viendra, nue, prendre son bain ! Hélas, tout recommence très vite et il faut de nouveau lutter contre les dégradations commises par les rats. Un « petit cinéma » vous récompensera si vous réussissez à remplir une seconde fois la baignoire mais à la troisième tentative, la situation se complique. Devant l'inutilité de leurs efforts, les rats décident en effet de placer une bombe sous la réserve d'eau. Un rat diabolique porteur d'une gigantesque allumette va tout faire pour allumer la mèche. Saurez-vous l'attraper avant que tout ne saute ?

Un boîtier élégant, une prise pour adaptateur de secteur, des touches et manettes fort pratiques, un jeu passionnant aux effets sonores séduisants – un coupe-son garantira la tranquillité de vos voisins — telle est la recette du succès.

(Bandaïs - jeu distribué par les spécialistes affiliés à la S.A.J. et à l'E.P.S.E.)



Friskytom : gare aux tuyaux rongés !

Changeman

Chapeau jaune et pieds rouges, Changeman va s'efforcer de récupérer tous les « red-boys » qui se déplacent dans un labyrinthe, pour les rassembler dans leurs logements respectifs.

Cela ne serait pas trop difficile si des monstrueux pieds rouges ne tentaient de l'attraper pour le dévorer. Ces derniers ne peuvent heureusement pas avoir accès aux cercles centraux du jeu et, au début du moins, sont assez faciles à éviter. De plus, Redman (tout rouge et chapeau jaune) lorsqu'il s'est laissé attraper par Changeman, neutralise les monstres pendant dix secondes. Tout ne va pas bien pour autant car quelques « white-boys » se promènent dans le labyrinthe : ils n'attaquent pas Changeman mais celui-ci, lorsqu'il les recontre, après avoir avalé une pastille rouge, a tellement peur qu'il blémit et perd Red-boy. Lorsque nous vous aurons précisé que des barrières, (qui bloquent les accès aux cercles centraux) apparaissent dès le deuxième tableau de jeu, qu'il est impératif d'introduire les Red-boys dans le même sens sous peine de perdre le gain précédemment acquis, qu'il peut y avoir trois monstres, six barrières et un grand nombre de white-boys dans le labyrinthe, vous comprendrez alors aisément que ce jeu vous tiendra longtemps en haleine.

(Bandaï)

Changeman

Caveman

***Caveman*, la chasse aux œufs préhistoriques. Faire une omelette, apparemment, cela ne pose guère de problème. Pourtant, à l'idée d'aller chercher les œufs, Caveman semble un peu effrayé. Il faut préciser que les œufs qu'il convoite ne sont pas ceux d'une poule mais... d'un dinosaure.**

Bravement pourtant, le premier *Caveman* (vous disposez de cinq vies en tout) s'avance vers le monstrueux animal qui observe les œufs qu'il pond un à un, ou scrute l'horizon à la recherche d'éventuels ennemis. Sans doute, notre héros pourrait-il profiter d'un moment d'inattention du dinosaure pour s'emparer d'un œuf ; mais il semble plus prudent cependant de lancer une hache pour assommer l'animal, tout en se tenant hors de portée des flammes qui jaillissent de ses naseaux. Précipitez-vous alors et emparez-vous de l'objet de votre convoitise ; si vous êtes suffisamment rapide vous aurez même le temps de revenir et de prendre un deuxième œuf. Mais attention, des Ptéranodons, gigantesques oiseaux au long bec, vont profiter de votre absence pour piller votre grotte. Surveillez-les du coin de l'œil pour pouvoir rapidement les éloigner de l'entrée de votre caverne, et n'hésitez pas, si besoin est, à les tuer. En effet, le temps presse. Les échos de votre lutte titanesque ont réveillé le volcan jusqu'ici endormi. Des bombes volcaniques jaillissent de son cratère en éruption : si une d'entre elles tombent sur la tête de *Caveman*, celui-ci meurt. De plus, le dragon s'agite maintenant sans cesse et il devient impossible à atteindre. Il faut le battre de vitesse mais bien souvent au début, il vous repoussera d'un grand jet de flammes et vous perdrez une vie. Jeu agréable, plein d'humour (il faut voir les bébés dinosaures sortir de leur coquille en tirant la langue à *Caveman*), au graphisme plaisant, le Caveman saura vous séduire et vous distraira longtemps.

(Tomy)

Caveman

JEUX A CRISTAUX LIQUIDES : LA GUERRE DES NERFS

A double écran pour les professionnels, à énergie solaire pour les écologistes, les jeux à cristaux liquides poursuivent leur ascension au hit-parade des jeux électroniques. Nous en avons sélectionné pour vous quelques-uns, particulièrement représentatifs de la « nouvelle vague ».

A tout seigneur, tout honneur, les doubles écrans de chez Nintendo ont bien sûr immédiatement attiré notre attention.

Oil Panic nous montre deux clients attendant dans une station-service. Ils ne se doutent pas, les malheureux, qu'au deuxième étage (écran du haut) la panique règne ; des fuites se sont déclenchées dans les canalisations et le pauvre pompiste a fort à faire pour récupérer les précieuses gouttes de pétrole qui coulent une à une. De plus, son seau ne peut contenir plus de trois gouttes à la fois et il doit rapidement le vider dans le tonneau du patron-pompiste, à l'étage inférieur (écran du bas), et non sur la tête des clients, s'il veut conjurer la catastrophe. Une goutte tombée par terre ou un seau qui déborde et c'est en effet l'incendie. De même, un seau renversé sur la tête des clients déchaîne leur fureur et une faute est enregistrée... La partie est terminée lorsque trois erreurs ont été commises. Un conseil : n'attendez pas que le seau soit plein pour le vider mais choisissez plutôt le moment opportun. Vous pourrez ainsi plus facilement atteindre les trois cents points et vous gagnerez un bonus : vos fautes précédentes disparaîtront et, si vous avez fait un sans faute, les points suivants compteront double. (Nintendo JI 21)

Money and Bomb : de sacrés dons d'équilibriste.

Panique dans une station-service.

Donkey Kong

Donkey Kong, le grand singe a kidnappé la fiancée de Mario et l'a entraînée en haut des échafaudages. Aidez Mario à gravir les poutrelles d'acier, tout en évitant les barils que lui lance Donkey Kong. Une fois arrivé en haut, vous devrez alors mettre la grue en marche et vous suspendre à son crochet pour aller sectionner les câbles qui assurent la stabilité du grand singe. Cinq câbles rompus entraînent sa chute. La jeune fille envoie des baisers passionnés à Mario, et le jeu recommence, en se compliquant. La vitesse des barils augmente ; une petite grue de l'écran du bas se met à déplacer des poutrelles qui, en frôlant la tête de Mario, l'empêchent de sauter au-dessus des obstacles. Il faut alors avancer ou reculer (pas trop vite cependant pour ne pas repasser devant un baril déjà évité) tout en se souvenant que, plus on grimpe, plus on obtient de points au passage des tonneaux. Deux détails : si vous êtes renversé, vous perdez bien évidement une vie et un second Mario doit prendre la relève : n'hésitez pas à mettre celui-ci immédiatement sur la ligne de

départ ; sinon l'ordinateur s'en chargera et risquera de le précipiter directement sous un baril. De même, il est relativement plus facile d'éviter les projectiles de Donkey Kong lorsqu'on est juste au-dessous de lui et la place la plus dangereuse semble assurément la poutrelle supérieure de l'écran du bas. Sachez maîtriser vos nerfs, ne partez pas tête la première, mais attendez plutôt le passage des différentes vagues de tonneaux dans un endroit sûr pour foncer ensuite. (Nintendo JI 21)

Money and Bomb

Chargé de transporter des piles de dollars posées en équilibre instable l'une sur l'autre, un pauvre convoyeur de fond à fort à faire. Le fourgon blindé n'a pas pu se garer près de la banque et il faut courir jusqu'à lui pour mettre l'argent en sûreté. Des gangsters guettent son passage, en attendant qu'il laisse tomber les liasses de billets. L'employé doit courir en avant, s'arrêter ou repartir en arrière pour maintenir son précieux fardeau en équilibre, sinon, tout s'écroule et un gangster, muni d'une gigantesque épuisette, recueille l'argent. Devant les dons d'équilibriste du convoyeur de fond, le bandit doit parfois recourir à des moyens plus expéditifs : il demande alors à un acolyte de préparer et de lancer quelques bombes sur le passage de l'argent. A vous d'éviter les explosions sans tout laisser tomber pour autant. Heureusement, voici le fourgon blindé ; avec un grande sourire et en faisant le « V » de la victoire, vous vous engouffrez dedans. Vous regagnez les vies que vous aviez pu perdre et vous repartez pour un nouveau convoyage. Un jeu rapide, dans un boîtier élégant, surtout avantagé par l'emploi de l'énergie solaire : une simple lampe de poche suffit à le faire fonctionner. Il n'offre cependant pas les avantages des jeux à piles. Vous ne trouverez pas de dateur, de montre, de chronomètre, aucun son n'accompagnera vos prouesses, mais vous pourrez sans crainte emporter votre jouet dans les régions les plus désertiques : explorateurs et aventuriers, vos problèmes de piles sont terminés...
(Lansay)

MINI-TRON

L'ennemi, vous le connaissez bien. Vous l'avez rencontré dans une salle de cinéma mais il ne vous a pas vu. Peut-être l'avez-vous entrevu, tapi dans une arcade, mais le courage vous a manqué. Aujourd'hui plus question de tergiverser : Sark et la M.C.P. (Master Control Program) débarquent chez vous. Saurez-vous aider Tron à les éliminer ?

Dans un premier temps, deux cycles lumineux s'affichent sur l'écran. Le bleu appartient à Tron, le rouge et vert à l'ennemi, Sark. Tous deux vont rivaliser de vitesse pour se détruire. En effet, au fur et à mesure de leur progression, un mur apparaît derrière chacun d'eux, mur qui respecte exactement leurs déplacements et devient parfois invisible.

Veiller à leur survie pour la victoire

Vous contrôlez la vitesse et la direction de votre cycle, l'ordinateur dirige le sien. Essayez d'anéantir ce dernier en le prenant de vitesse puis en l'obligeant à foncer dans le mur que vous avez créé, tout en évitant vous-même la collision avec son mur.

Tron et Sark possèdent trois cycles qui se déplacent de plus en plus vite, selon le niveau du jeu. Lorsqu'ils sont tous détruits, la deuxième épreuve commence, s'il reste des Trons et des Sarks survivants. Au départ, vous disposez en effet de quatre Trons pour détruire les quatre Sarks lors des trois épreuves. Il faut donc prendre garde à ne pas les sacrifier pour gagner une bataille, mais au contraire, veiller à leur survie, si vous voulez remporter la victoire.

L'anneau, rescapé du jeu précédent

La deuxième épreuve est à cet égard assez meurtrière. Le M.C.P. prend l'initiative des opérations et ordonne à un Sark de vous lancer un disque.

Après être monté puis redescendu, le Sark lance son projectile. Ce dernier rebondit sur le sommet de l'écran et fonce vers le camp de Tron. Si celui-ci n'arrive pas à le rattraper, il perd un anneau. S'il peut le saisir au vol, à lui de le relancer en un point inaccessible au Sark.

Lorsque le Sark a perdu tous ses anneaux, le jeu passe au niveau suivant, qui oppose directement Tron au M.C.P. Le Tron apparaît en position fixe à gauche de l'écran. Sous lui, des barres horizontales correspondent au temps de jeu restant, (chacune d'elles représente un anneau rescapé du jeu précédent). Le M.C.P. de l'autre côté de l'écran semble narguer son adversaire. Pourtant, la barrière qui le protège s'ouvre parfois, dévoilant le cerveau central de l'ordinateur. Choisissez le bon moment pour enfoncer le bouton accélération/tir et lancer vos disques, afin qu'ils percutent la barrière et détruisent le M.C.P., sinon, vous perdrez une chance de survivre à ce combat sans merci.

A la hauteur du film et des jeux d'arcades

Un jeu au niveau de simulation élevé, qui devient de plus en plus difficile lorsque l'on progresse. Les effets sonores très poussés, les couleurs agréables, la possibilité de brancher un adaptateur, les touches de manipulation fonctionnelles en font un bon produit, à la hauteur du film et des jeux d'arcade. Détail bien pensé : le boîtier en plastique noir transparent laisse voir les circuits imprimés de l'ordinateur : votre adversaire vous nargue ouvertement... (Tomy).

J.-M. BLOTTIÈRE

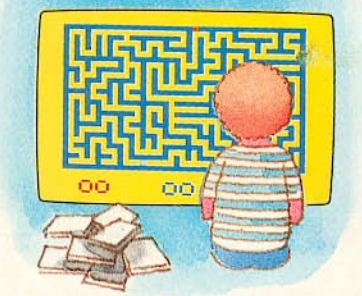
★★★★★★★★★★★★★★★★★

Victor a plus d'un tour dans son sac.

1

les jeux électroniques...

Jouer, c'est la moindre des choses lorsqu'on est un ordinateur astucieux qui sou-



haite devenir l'ami de toute la famille. Victor propose des jeux de réflexes, de stratégie ou bien d'intelligence – par exemple les terribles gloutons affamés qui dévorent tout sur leur passage ou bien les étranges envahisseurs venus d'une autre galaxie, il vous faut un rayon laser pour les combattre. Ou encore les échecs car Victor sait être à volonté un partenaire facile, sérieux ou redoutable. Il suffit de changer de cassette et vous changez d'univers...

2

mais aussi la programmation...

Les ordinateurs qui ne savent que jouer, Victor les trouve un peu bêtes ; avec Victor,

vous pouvez apprendre à parler avec un ordinateur ou plutôt à lui donner des ordres par écrit : c'est la programmation. Avec Victor, c'est facile d'apprendre le B-A-BA d'un langage universel et simple : le Basic. Vous pourrez écrire vos propres programmes et surtout vous apprendrez à "conduire" un ordinateur. Bientôt, ce sera aussi important que de savoir se servir d'une voiture.

3

et la fonction domestique :

Victor sait aussi faire de bons petits plats. Chargez une cassette "recettes" et Victor met son tablier. Indiquez le nombre de convives, il calcule les proportions exactes sans rien oublier, ni le sel, ni les épices.
Changez de cassette, Victor quitte ses fourneaux et devient le financier habile qui va tenir les comptes de la famille.

Victor I 16 k : 2.950 F TTC
(prix généralement constaté)

LAMBDA **victor**

the friendly computers

SONNY

Ce que vous écrivez sur Victor me donne envie d'en savoir plus. Sans engagement de ma part, adressez-moi votre documentation :

Nom _____

Prénom _____

Adresse complète _____

Age _____

Profession _____

Retournez ce bon à V.L.D.
61 rue Fernand Laguide
91100 Corbeil-Essonnes

TILT

A l'occasion des fêtes de Noël...

... Faites plaisir à vos enfants, à vos amis, à vos parents. Offrez-leur un abonnement d'un an à

Oui, vous pouvez faire cadeau à vos amis ou parents d'un abonnement d'un an (6 numéros) à TILT. Et ce, en profitant de notre tarif « spécial lancement » : 72 F seulement au lieu de 90 F, prix au numéro, soit 18 F d'économie. Profitez vite de ce « prix d'ami » et faites un cadeau apprécié à coup sûr !

BULLETIN D'ABONNEMENT « CADEAU »

à compléter et à retourner sous enveloppe dès aujourd'hui à TILT Service Abonnement 101, rue Réaumur - 75002 Paris

Je souhaite offrir un abonnement cadeau d'un an (6 numéros) à la personne dont le nom et l'adresse figurent ci-dessous.

Je bénéficie de votre tarif « spécial lancement » et ne vous règle que 72 F seulement au lieu de 90 F, prix au numéro.

Ci-joint mon règlement :
☐ par chèque bancaire
☐ par chèque postal à l'ordre de TILT.

De la part de :
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code postal |_|_|_|_|_| Ville _____

à :
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code postal |_|_|_|_|_| Ville _____

NOAO

Éditions Mondiales S.A. au capital de 10.000.000 F - R.C.S. Paris B 320 508 799

France. Chaque joueur possède quinze pions, répartis de façon précise sur un « board » marqué de vingt-quatre flèches (voir figure 1). Grâce à un lancer de deux dés, il doit les rassembler le plus rapidement possible dans son « Jan intérieur » pour les faire sortir ensuite du jeu, toujours en fonction des dés qu'il aura jetés : le premier joueur qui a éliminé tous ses pions a gagné. Si le sens de déplacement des pions est celui indiqué en figure 1, il peut arriver — c'est le cas du *Computer Backgammon* — que celui-ci soit inversé, mais cela ne change rien au principe de base et l'on s'habitue fort bien à cette légère anomalie.

Pour corser ce jeu, certaines règles ont été instituées qu'il faut, bien sûr, connaître.

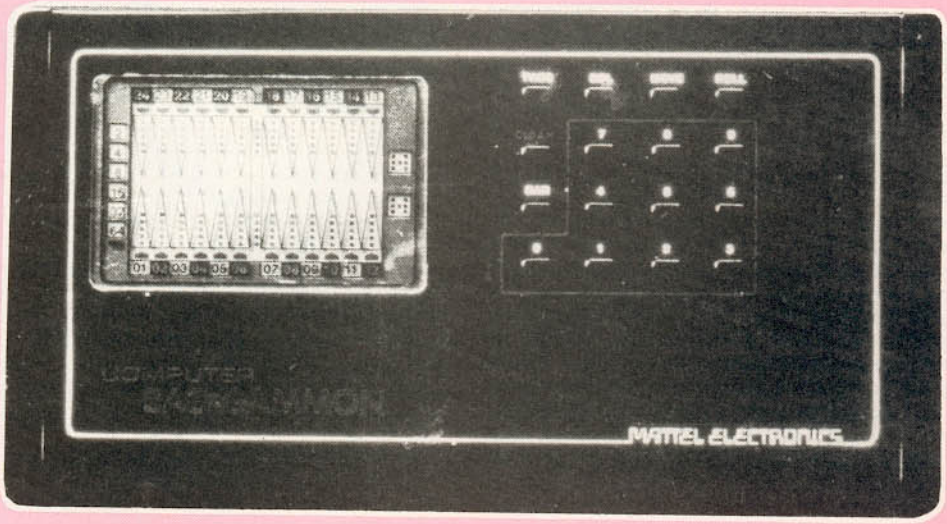
Pour gagner, on l'a vu, il faut faire avancer ses pions très rapidement ; mais il est également possible d'entraver la progression de son adversaire : en effet, vous pouvez vous arrêter sur toutes les flèches vides, sur les flèches occupées par un ou plusieurs de vos pions et même sur celles qui sont déjà « tenues » par un seul pion adverse (dans ce dernier cas, vous devez « frapper » non pas votre adversaire, mais son pion et le renvoyer au départ). Par contre, une case occupée par deux pions ennemis est impossible à prendre : six flèches consécutives prises par deux pions constituent donc un barrage infranchissable et peuvent longtemps bloquer votre adversaire.

— Lorsque le sort vous attribue un dou-

abandonne : le joueur gagnant marque alors un seul point. Si la partie vient de commencer ou si l'avantage positionnel n'est pas écrasant, le défi peut être accepté et la partie se poursuit avec un enjeu de deux points. C'est alors au joueur qui a relevé le défi, et à lui seul, de proposer un nouveau double si le jeu tourne à son avantage. Il est donc impératif de pouvoir sans cesse estimer la force des deux parties en présence tout en conservant, et c'est là un des problèmes posés par le *Computer Backgammon* une certaine hardiesse.

ger lors des transports.

Les manipulations ne posent guère de problèmes si l'on prend la peine de suivre la notice, fort claire et très complète, puisqu'elle comporte également un tableau des probabilités et des possibilités d'apparition des différentes combinaisons. Les six niveaux proposés par l'ordinateur permettent une progression intéressante et il n'est pas nécessaire, (à moins d'être déjà un bon joueur) de se précipiter immédiatement sur le niveau 6. Attention cependant lors du choix de la force de jeu : aucun témoin sonore ne ▶



Un an 6 numéros : 72 F seulement au lieu de 90 F

Offrez un cadeau qui plaira à coup sûr! Offrez un abonnement à

Renvoyez dès aujourd'hui la carte ci-contre sous enveloppe, avec votre règlement, à TILT Service Abonnement 101, rue Réaumur - 75002 Paris

haite devenir l'ami de toute la famille. Victor propose des jeux de réflexes, de stratégie ou bien d'intelligence – par exemple les terribles gloutons affamés qui dévorent tout sur leur passage ou bien les étranges envahisseurs venus d'une autre galaxie, il vous faut un rayon laser pour les combattre. Ou encore les vous pouvez apprendre à parler avec un ordinateur ou plutôt à lui donner des ordres par écrit : c'est la programmation. Avec Victor, c'est facile d'apprendre le B-A-BA d'un langage universel et simple : le Basic. Vous pourrez écrire vos propres programmes et surtout vous apprendrez à "conduire" un ordinateur. Bientôt, ce sera aussi important que de savoir se servir d'une voiture.

Ce que vous écrivez sur Victor me donne envie d'en savoir plus. Sans engagement de ma part, adressez-moi votre documentation :

Nom _____

Prénom _____

Adresse complète _____

Age _____

Profession _____

Retournez ce bon à V.L.D. 61 rue Fernand Laguide 91100 Corbeil-Essonnes

TILT

SONY

LAMBDA **victor** *the friendly computers*

Victor I 16 k : 2.950 F TTC
(prix généralement constaté)

SANS PEUR ET (PRESQUE) SANS REPROCHE

Adversaires acharnés et redoutables, les ordinateurs commettent de moins en moins d'erreurs. S'ils perdent, ils ne donnent jamais libre cours à leur mauvaise humeur. Des partenaires idéaux ? Peut-être...

LE BACKGAMMON ELECTRONIQUE : LES GENERATIONS RECONCILIEES

Le jacquet (ou tric-trac) passionnait nos grands-parents. Pourquoi ne pas vous laisser séduire par le Backgammon, version anglo-saxonne de ce grand jeu qui allie tactique, stratégie et chance.

Avant de nous mesurer à l'ordinateur, rappelons les règles de ce jeu, très populaire aux USA mais encore peu connu en France. Chaque joueur possède quinze pions, répartis de façon précise sur un « board » marqué de vingt-quatre flèches (voir figure 1). Grâce à un lancer de deux dés, il doit les rassembler le plus rapidement possible dans son « Jan intérieur » pour les faire sortir ensuite du jeu, toujours en fonction des dés qu'il aura jetés : le premier joueur qui a éliminé tous ses pions a gagné. Si le sens de déplacement des pions est celui indiqué en figure 1, il peut arriver – c'est le cas du *Computer Backgammon* – que celui-ci soit inversé, mais cela ne change rien au principe de base et l'on s'habitue fort bien à cette légère anomalie.

Pour corser ce jeu, certaines règles ont été instituées qu'il faut, bien sûr, connaître.

Pour gagner, on l'a vu, il faut faire avancer ses pions très rapidement ; mais il est également possible d'entraver la progression de son adversaire : en effet, vous pouvez vous arrêter sur toutes les flèches vides, sur les flèches occupées par un ou plusieurs de vos pions et même sur celles qui sont déjà « tenues » par un seul pion adverse (dans ce dernier cas, vous devez « frapper » non pas votre adversaire, mais son pion et le renvoyer au départ). Par contre, une case occupée par deux pions ennemis est impossible à prendre : six flèches consécutives prises par deux pions constituent donc un barrage infranchissable et peuvent longtemps bloquer votre adversaire.

— Lorsque le sort vous attribue un double, cela vous permet de déplacer 4 pions au lieu de deux. Par conséquent 6-6 vous autorise à avancer 1 pion de 24 flèches ou 2 pions de 12 flèches ou encore 4 pions de 6 flèches...

— Enfin, un gros dé, le « videau », permet de multiplier l'enjeu de la partie (le Backgammon est, ne l'oublions pas, un jeu d'argent) par 2, 4, 8, 16, 32, 64. Le défi se lance ainsi : le joueur qui pense avoir acquis un avantage stratégique propose de doubler les enjeux. Si son adversaire croit qu'il est impossible de retourner la situation en sa faveur, il refuse et abandonne : le joueur gagnant marque alors un seul point. Si la partie vient de commencer ou si l'avantage positionnel n'est pas écrasant, le défi peut être accepté et la partie se poursuit avec un enjeu de deux points. C'est alors au joueur qui a relevé le défi, et à lui seul, de proposer un nouveau double si le jeu tourne à son avantage. Il est donc impératif de pouvoir sans cesse estimer la force des deux parties en présence tout en conservant, et c'est là un des problèmes posés par le *Computer Backgammon* une certaine hardiesse.

Un parieur fou

Compact, léger, élégant, le *Computer Backgammon* plaira à tous. Ses dimensions réduites, son extrême frugalité (l'écran à cristaux liquides consomme très peu d'énergie) permettent de l'emmener partout ; son boîtier laqué noir, ses touches rouges et orange, l'écran gris argent souligné par un filet bleu le rendent discret et plaisant. Un petit reproche cependant : peut-être eût-il été judicieux de prévoir une pochette destinée à le protéger lors des transports.

Les manipulations ne posent guère de problèmes si l'on prend la peine de suivre la notice, fort claire et très complète, puisqu'elle comporte également un tableau des probabilités et des possibilités d'apparition des différentes combinaisons. Les six niveaux proposés par l'ordinateur permettent une progression intéressante et il n'est pas nécessaire, (à moins d'être déjà un bon joueur) de se précipiter immédiatement sur le niveau 6. Attention cependant lors du choix de la force de jeu : aucun témoin sonore ne ▶

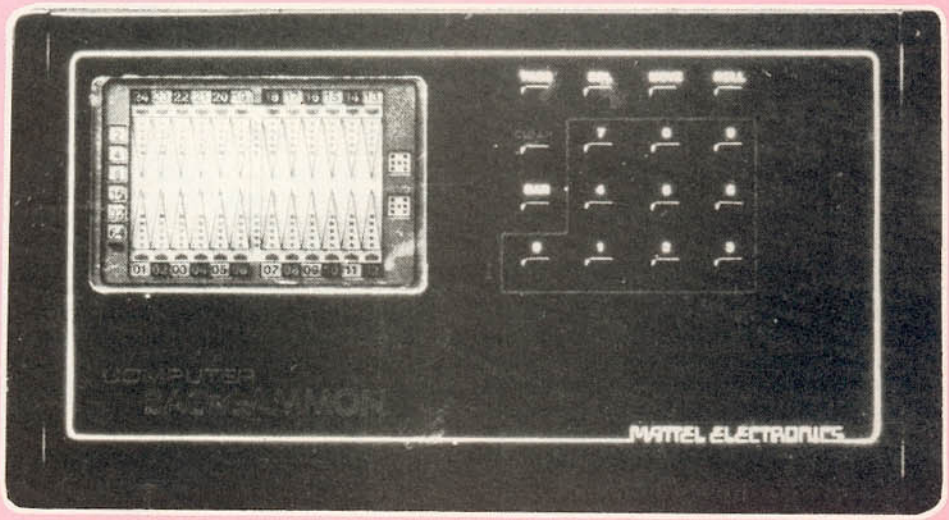


figure 1

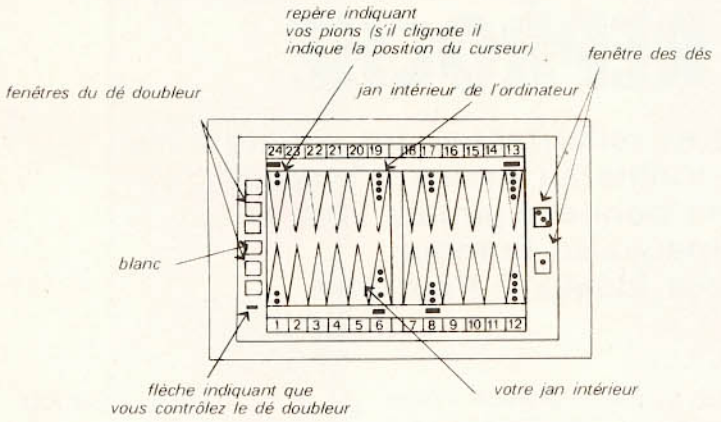
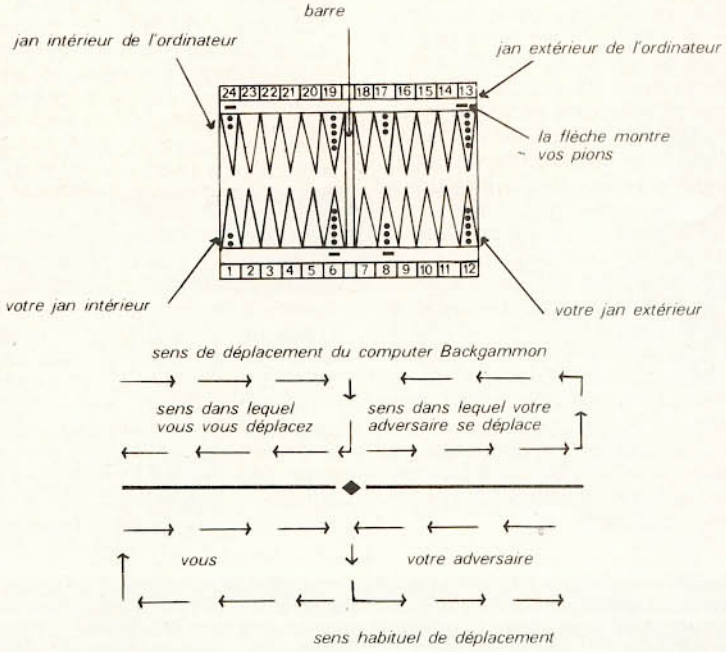


figure 2



▶vous avertira que l'information a bien été reçue et acceptée par l'appareil. L'écran est clair et les petits index permettant de différencier vos pions de ceux de l'adversaire fort pratiques à l'usage (bien que déconcertants au début). De même le système de pions clignotants destiné à pallier la capacité limitée des flèches ne vous déroutera pas longtemps. Plus curieuse est la possibilité de doubler à l'infini. En effet, le « videau » permet habituellement de multiplier la mise par soixante-quatre au maximum. Le *Computer Backgammon* multiplie allégrement les enjeux par 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1 024, 2 048... Inutile de préciser que les parties à enjeu financier prendront un tour passionnant !

Cependant, le *Computer Backgammon* est parfois trop prudent : il ne vous proposera le double que lorsqu'il sera pratiquement sûr de gagner et aura un peu trop tendance à abandonner, même si la situation n'est pas dramatique. Cela nuit au jeu car on finit par ne plus oser proposer un double, de peur de voir la partie brusquement arrêtée.

Trop d'agressivité nuit

Paradoxalement, à cette prudence tactique s'oppose une agressivité sans limite. Nous avons affaire à un ordinateur bouli-mique, qui mange systématiquement les pions qui sont à sa portée même si ça le met en position dangereuse. Ainsi, nous l'avons vu manger un pion alors qu'il existait dans son intérieur une ou plusieurs flèches avec un seul occupant. Ces derniers qui ne craignaient pratiquement plus rien se retrouvaient brutalement menacés par le pion renvoyé au départ.

Heureusement ce défaut est compensé par une bonne stratégie de placement et d'occupation des flèches. Le *Computer Backgammon* connaît les ouvertures classiques, bloque bien le débutant imprévoyant et surtout, joue vite – sauf lorsqu'il tire un double ce qui le fait « réfléchir » plus longuement – et le plus souvent efficacement. Détail agréable : il est possible de choisir un tirage de dé (pour soi comme pour l'ordinateur) ce qui permet de poser un problème ou... de retourner une situation à son avantage !

Complet et attrayant, le *Computer Backgammon* s'il n'est pas un « grand » joueur, reste un partenaire astucieux et très plaisant. Un peu timoré lorsqu'il s'agit de parier sur l'issue de la partie, il nous a semblé suffisamment agressif pour mettre un joueur amateur en difficulté. Son prix performant, son niveau, son design et sa facilité d'emploi en font un bon tremplin pour partir à la découverte du Backgammon.

SENSOR CHESS VERSUS SENSORY CHESS CHALLENGER 8

Dans le précédent numéro, nous vous avons présenté trois ordinateurs d'échecs « haut de gamme », qui représentent le nec plus ultra en la matière. Faut-il pour autant mépriser les échiquiers électroniques moins performants, mais moins chers ? Pour répondre à cette question, nous avons testé pour vous deux appareils dont les prix sont inférieurs à 1 700 francs.

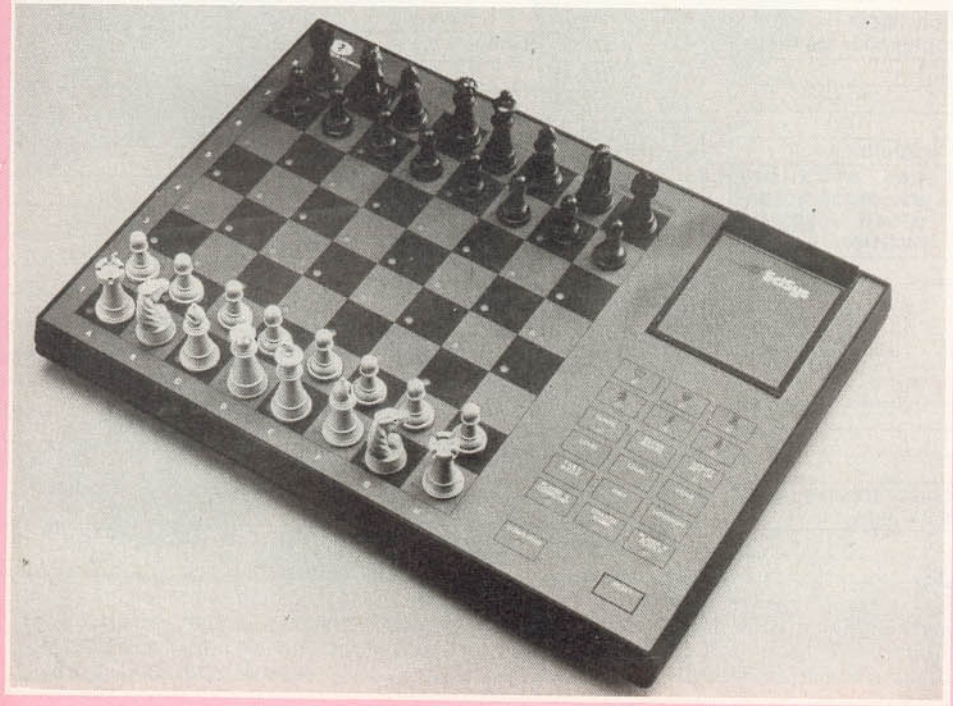
Première constatation : de ces deux échiquiers le *Sensor Chess* est sans conteste le plus beau. Gris et noir, extrêmement sobre, il est plus agréable à contempler que le *Sensory Chess Challenger 8* qui adopte le design traditionnel des ordinateur Fidelity. Un bon point cependant pour ce dernier, les figurines jointes à l'appareil reproduisent assez bien l'aspect du bois, alors que celles du *Sensor Chess* ne cachent pas leur origine.

La manipulation des pièces ne pose guère de problèmes, bien que l'on relève quelques duretés dans le système sensitif du *Sensor Chess*. Il faut alors exercer une pression anormalement élevée sur certaines touches, ce qui nuit au plaisir du jeu. En effet, un échiquier sensitif, qui coûte cher parce qu'il évite toute tabulation, doit faciliter les manipulations et il serait souhaitable que ce système soit parfaitement réglé pour justifier son prix. Les touches utilisées pour communiquer

les instructions à l'ordinateur (annulation d'un coup, retour en arrière, choix du niveau...) sont d'un maniement aisé et l'emploi de l'anglais ou de symboles ne posera plus problèmes après quelques parties. De plus, la notice, claire et précise, facilitera grandement les premiers contacts avec ces deux appareils qui offrent, pour un prix raisonnable, des perfectionnements intéressants. En effet, tous deux disposent du choix de la couleur (vous pourrez jouer avec les blancs comme avec les noirs), possèdent huit niveaux de jeu, pratiquent la prise en passant, vous laissent reprendre un coup erroné, effectuent promotions et sous-promotions et peuvent résoudre des problèmes. Il est également possible de vérifier la position des pièces sur l'échiquier (l'un, le *Sensory Chess Challenger 8* allumant toutes les diodes concernées en même temps, l'autre préférant les faire clignoter à la suite les unes des autres) et de modifier les positions. Un léger avantage cependant au *Sensor Chess* qui offre une touche « arrêt de réflexion », fort pratique, lorsque l'on joue aux niveaux qui exigent un temps de réflexion assez long, car elle oblige l'ordinateur à répondre ; de plus, celui-ci possède une touche « retour arrière » sur six demi-coups. A noter également, les possibilités offertes, par le système modulaire : vous pourrez acheter d'autres modules (200 à 300 F) sans changer l'échiquier, modules qui permettent d'améliorer le jeu de l'ordinateur. Ainsi la cassette **« 2K »** renforce le programme et propose un gadget pour les débutants : une touche « légal » allumera à votre demande toutes les cases par lesquelles vos pièces pourront se déplacer et vous donnera la liste des pièces que vous pourrez prendre ou que l'ordinateur menace. Vous bénéficierez des conseils de votre adversaire (parfois sujets à caution). La cassette **« 4K »** fournit une bibliothèque d'ouverture plus étendue et la **« 4K prime »** autorise un jeu plus moderne. Ces deux échiquiers électroniques, bien qu'assez similaires, ont des tempéraments différents. Le *Sensory Chess Challenger 8* a tendance à attaquer, le *Sensor Chess* se défend bien ; les déplacements des pièces sont à peu près semblables. Les fous et les cavaliers se meuvent correctement, les reines sont efficaces et les pions savent se placer sur l'échiquier. On note cependant une certaine faiblesse dans la gamme d'ouvertures assez limitée du *Sensor Chess Challenger 8* et un avantage se dessine en finale pour le *Sensor Chess* qui semble mieux maîtriser le jeu des tours. Par contre, les deux ordinateurs font jeu égal lorsqu'on leur impose un coup non prévu : ainsi, ils restent désemparés par le sacrifice volontaire d'une pièce en début de partie, sacrifice destiné à acquérir un avantage positionnel à plus ou moins long terme. On assiste alors à des actions incohérentes qui, généralement, précipitent leur perte. Mais ce type d'action sera exécuté par des joueurs d'un assez haut niveau et le joueur moyen n'arrivera pas à prendre facilement ces ordinateurs en défaut, ce qui, ne l'oublions pas, est le but recherché par les fabricants : ces machines ne s'adressent pas à des joueurs de club mais aux amateurs éclairés.

▲ Sensory Chess Challenger 8

▼ Sensor Chess



Nous avons choisi de vous présenter un match entre le *Sensory Chess Challenger 8* et le *Sensor Chess*, match qui est assez représentatif du jeu de ces appareils. Précisons tout de suite qu'il ne faut pas s'attacher exagérement à l'issue de ce duel (d'autres parties ont vu la victoire du *Sensory Chess Challenger 8)* ; mais bien plutôt à la technique des deux machines. Il faut également noter qu'un joueur débutant confronté à ces deux ordinateurs se verrait mis en échec dans un laps de temps bien plus court ! ▶

	SENSOR CHESS (niveau 2)	SENSORY CHESS CHALLENGER 8 (niveau 2)
1.	e2-e4	e7-e5
2.	Cg1-F3	Cb8-c6
3.	Cb1-c3 Ouverture classique	Ff8-c5
4.	Ff1-c4	Cg8-f6
5.	0-0	d7-d6
6.	d2-d3 Jeu similaire	Fc8-e6
7.	Fc4 : e6	f7 : e6 Bon point pour les blancs car colonne d'attaque dégagée
8.	Fc1-e3	Fc5 : e3
9.	f2 : e3	0-0
10.	d3-d4	Cf6-g4 Menace de fourchette sur la dame et la tour si le cheval prend le pion
11.	Dd1-e2 Protection du pion	d6-d5 Position équilibrée mais le *S.C.C.8* attaque et *Sensor Chess* se défend
12.	h2-h3 Attaque du cheval	e5 : d4 !
13.	e3 : d4	Cg4-f6
14.	e4-e5	Cf6-e4 Erreur car suite probable : c3-e4. d5-e4. e2-e4 d'où la perte d'un pion. Deux pions couverts par cavalier et dame. Blancs en position d'attaque par la reine. Noirs n'ont plus d'attaque du tout.
15.	Cc3 : e4	d5 : e4
16.	De2 : e4	Dd8-d5 Proposition d'échange que *Sensor Chess* est obligé d'accepter sous peine de se retrouver en position d'infériorité.
17.	De4 : d5	e6 : d5 Pion libéré = catastrophe pour les noirs.
18.	e5-e6	a7-a5 ?
19.	g2-g3 ?	Tf8-f6
20.	Ta1-e1	Ta8-f8
21.	e6-e7	Cc6 : e7 Logique.
22.	Te1 : e7	Tf6 : f3 Les noirs ont compensé le handicap qu'ils avaient.
23.	Tf1 : f3	Tf8 : f3
24.	Te7 : c7 ? N'aurait-il pas mieux valu Rg1-g2 ?	Tf3 : g3 +
25.	Rg1-h2 Riposte un peu tardive.	Tg3-e3
26.	Tc7 : b7	Te3-e2 +
27.	Rh2-g3	Te2 : c2
28.	Tb7-b5	a5-a4
29.	Rg3-f3	h7-h6 Bonne attaque avec les pions.
30.	a2-a3	Rg8-h7
31.	Rf3-e3	Tc2-h2

	SENSOR CHESS (niveau 2)	SENSORY CHESS CHALLENGER 8 (niveau 2)
32.	Tb5 : d5	Th2 : h3 +
33.	Re3-f4	Th3-b3 ? La suite logique du *S.C.C.8* eût été g7-g5.
34.	Td5-d7 Bloque l'avance du pion g7-g5.	h6-h5 ? Oubli de la tour.
35.	Rf4-g5	Tb3-b5 ! +
36.	d4-d5 !	h5-h4
37.	Rg5 : h4 Evident	Tb5-b3
38.	Td7-a7	Tb3 : b2
39.	Ta7 : a4	Rh7-g6 ? Bloque l'avance de son pion. Menacé d'échec. h7-h6 eût été préférable.
40.	d5-d6	Tb2-h2 +
41.	Rh4-g3	Th2-d2
42.	Ta4-a6 Protection illusoire.	Rg6-g5
43.	a3-a4 Gagne du temps.	Td2-d3 +
44.	Rg3-g2	g7-g6 Meilleure attaque du *S.C.C.8.*
45.	a4-a5	Td3-d1
46.	Rg2-g3	Td1-d3 +
47.	Rg3-f2	Rg5-h5 ?
48.	Ta6-b6	Td3-d2 +
49.	Rf2-e3	Td2-d1
50.	a5-a6 Les blancs ont retrouvé une position d'attaque.	Td1-e1 +
51.	Re3-f2	Te1-d1
52.	a6-a7	Td1-d2 +
53.	Rf2-f3 ?	Td2-d3 +
54.	Rf3-e4 Enfin !	Td3-a3
55.	d6-d7	Ta3-a4 +
56.	Re4-e5	Ta4-a5 +
57.	Re5-e6	g6-g5
58.	d7-d8 dame	Ta5 : a7
59.	Re6-f5	Ta7-a5 +
60.	Rf5-f6	Ta5-c5
61.	Dd8-d6	Tc5-a5
62.	Tb6-b4	Ta5-a2
63.	Dd6-g3	Ta2-a6 +
64.	Rf6-f5	Ta6-a5 +
65.	Rf5-f6	Ta5-a6 +
66.	Rf6-g7	Ta6-g6 +
67.	Rg7-h7	g5-g4
68.	Dg3-h2 +	Rh5-g5
69.	Dh2-e5 +	Rg5-h4
70.	Rh7 : g6	Rh4-h3
71.	De5-h5 +	Rh3-g3
72.	Rg6-g5	Rg3-g2
73.	Rg5-g4	Rg2-g1
74.	Rg4-g3	*S.C.C.8* annonce qu'il a perdu.

Sensor Chess et *Sensory Chess Challenger 8* offriront à leurs acheteurs de grandes satisfactions. Le premier est assurément plus performant, son système modulaire permet (selon ses finances) de l'améliorer mais son échiquier sensitif est « dur » et son prix élevé. Le second, pour un moins grand investissement, vous offrira un jeu fort correct, des possibilités intéressantes et, en tout cas, bien suffisantes pour un joueur peu entraîné. Un choix difficile...

Jean-Michel BLOTTIÈRE

BRIDGE... ELECTRONIQUE

Le jeu d'échecs a toujours passionné les informaticiens. Depuis 1945, date de la naissance du premier ordinateur, des milliers de programmeurs ont tenté de créer des programmes d'échecs capables de jouer au « noble jeu ».

L'apparition et le développement depuis quelques années du microprocesseur ont provoqué une application commerciale de ce qui serait resté sans cela une pure recherche de laboratoire. Aujourd'hui, plus de 100 000 Français ont fait l'acquisition de ces petites machines qui jouent plus ou moins bien aux échecs, mais qui se perfectionnent sans arrêt.

L'autre roi des jeux de l'esprit, le bridge, ne semble pas avoir provoqué la même émulation chez les programmeurs. Pourquoi ? D'abord parce que la conception d'un programme de bridge demande beaucoup plus de temps que celle d'un programme d'échecs : au moins trois fois plus selon les experts. Il faut, en effet, mettre en œuvre deux programmes complets, l'un pour les enchères et l'autre pour le jeu de la carte. Ce dernier se subdivise d'ailleurs encore en deux, puisque le jeu avec le mort et le jeu en défense sont fondamentalement différents. Ensuite, le bridge n'est pas un jeu individuel où l'homme peut directement affronter la machine, mais un jeu collectif où la bonne entente avec le partenaire est primordiale. Enfin parce qu'il comporte une part non négligeable de hasard, même en tournoi. Le bridge convient moins bien que les échecs à la rigueur toute mathématique des ordinateurs.

Rien d'étonnant donc au fait qu'il existe déjà une bonne quarantaine de machines à jouer aux échecs sur le marché, et seulement... deux à jouer au bridge. Encore ces deux joueurs de bridge électronique, *Bridge Challenger 1* et *Bridge Challenger 2*, n'en font-ils qu'un seul, car le second est une version améliorée du premier qui joue vraiment trop mal la carte.

Bridge Challenger 2, vendu environ 2 500 F, n'a jamais connu un grand succès commercial. Deux raisons principales à ce relatif échec auprès du public.

- un niveau encore assez médiocre, surtout au jeu de la carte.
- une manipulation qui rebute beaucoup d'utilisateurs potentiels, car il faut soit passer toutes les cartes de l'ordinateur devant un lecteur optique, soit les tabuler sur un clavier, ce qui prend pas mal de temps, et surtout casse le rythme de la partie.

Depuis un mois, un autre joueur électronique, *Bridge Duplicate*, a fait son apparition dans les boutiques. Entièrement conçu, réalisé et fabriqué en France, ce jeu a pour lui deux gros atouts.

La longue manipulation des cartes n'existe plus. Le joueur prend instantanément connaissance de sa main grâce à un périphérique sur lequel s'affichent toutes ses cartes.

Son niveau est semble-t-il supérieur à celui de son rival, puisque lors d'un tournoi disputé au mois de juillet 1982, *Bridge Duplicate* a non seulement battu *Bridge Challenger 2*, mais également le prototype de *Bridge Challenger 3* par un écart de 43 points sur 32 donnes, ce qui est très important.

Voici une donne qui rapporte 8 points à *Bridge Duplicate*.

	♠ R10987 ♥ R102 ♦ 95 ♣ R73	
♠ D ♥ D9543 ♦ A10 ♣ V10652	N O E S	♠ V432 ♥ 876 ♦ 862 ♣ A94
	♠ A65 ♥ AV ♦ RDV743 ♣ D8	

« Sud-donneur
Est-Ouest
vulnérables

La séquence d'enchères de *Bridge Challenger 3* : Sud 1♦ Nord 1♣ Sud 3♦ Nord passe *Bridge Challenger* réalisa 10 levées au contrat de 3♦

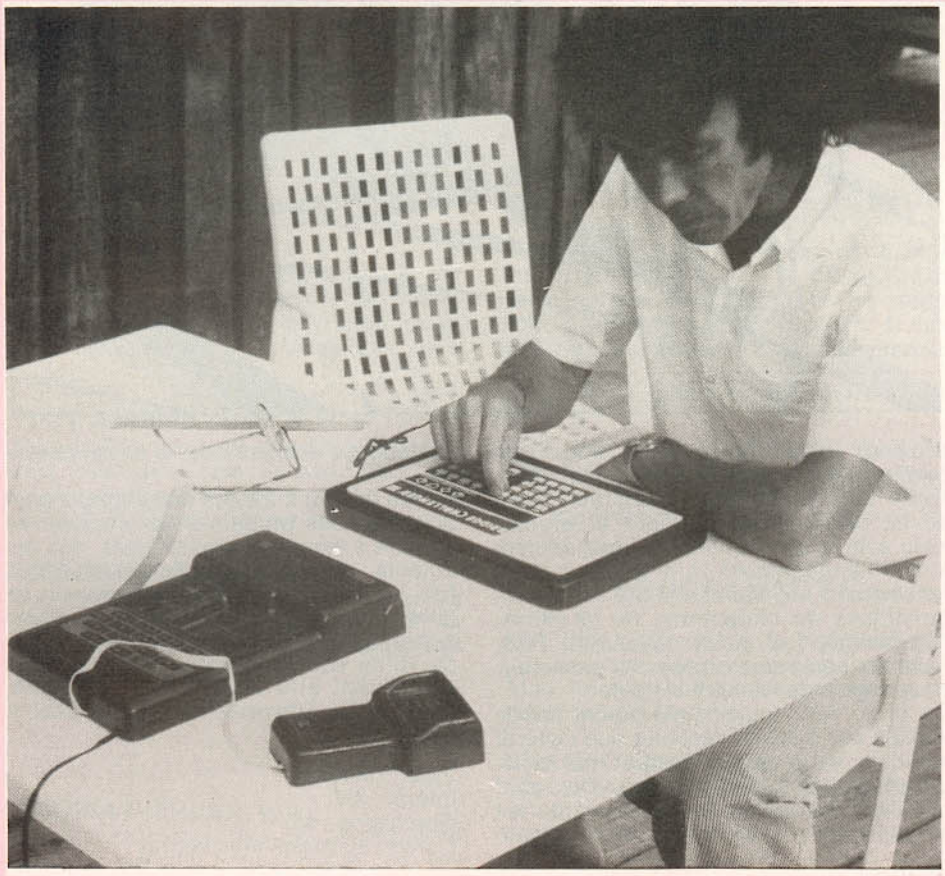
La séquence d'enchères de *Bridge Duplicate* : Sud 1♦ Nord 1♣ Sud 2 SA Nord 3 SA

Bridge duplicate réalisa 11 levées au contrat de 3 sans-atout et marqua une manche, contrairement à son adversaire. L'enchère de 2 SA en Sud est peu orthodoxe, mais elle permet de trouver la manche qui doit être demandée.

Bridge Duplicate est vendu 2 950 F. Signalons enfin que cette machine est évolutive, c'est-à-dire qu'un programme plus performant pourra remplacer le programme actuel dans environ un an, moyennant une somme raisonnable.

Pierre NOLOT

Au tournoi des Arcs en juillet 1982, *Bridge Duplicate*, au premier plan, bat *Bridge Challenger 3* prototype. Ce dernier est manipulé par son auteur Tim Scanlan.

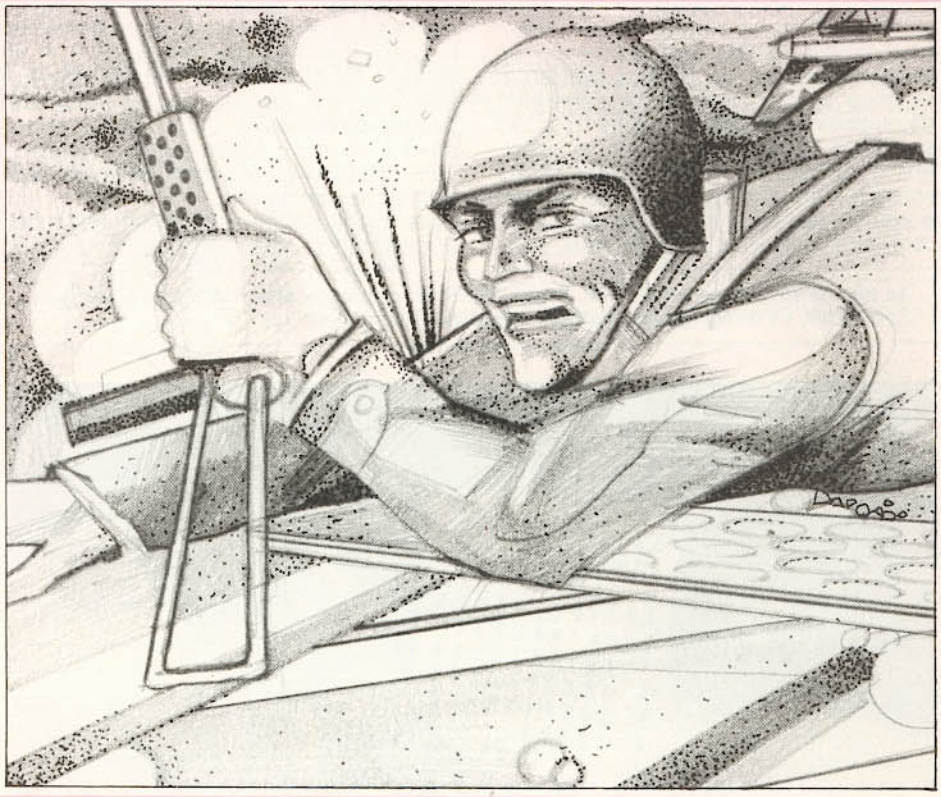


can. C'est extrêmement difficile, car à un millimètre près, vous risquez d'écraser l'humain en question.
Une fois que les humains sont anéantis ou sauvés, s'ouvre une porte secrète. Le volcan entre en éruption, et crache sa lave brûlante en direction de la cité où s'abritent les rescapés. Quand le *Protector* entre dans la galerie, il doit emmener les rescapés pour les larguer au-dessus de la ville amie.
Alors seulement les humains harcelés seront à l'abri des envahisseurs.
Les graphismes couperont le souffle de n'importe quel joueur d'arcade aimant les représentations réalistes. Pour les jeux 1 à 3 le scénario est simple, mais pour les autres, il s'illustre d'un tableau beaucoup plus précis. Des fumées provenant de la cheminée d'une usine, des météores terrestres et les notes d'une musique de Beethoven, amènent le jeu à un top-niveau.
Pour les joueurs qui aiment les graphismes spectaculaires et les combats redoutables, ces éléments mêlés de *Defender, Scramble* et *Super Cobra* forment un jeu irremplaçable.
Sur le plan stratégique il faut garder à l'esprit qu'il existe plusieurs endroits où vous pouvez mettre à l'abri vos rescapés. Lorsque le panneau de la galerie va se refermer, transportez les rescapés dans les montagnes où ils seront à l'abri du volcan et des météores.
Protector vous donnera des sensations fortes et l'illusion d'être réellement le sauveur d'une humanité en péril. Votre habileté sera d'autant plus indispensable à la réussite de la mission.
Mais vous apprendrez au dépend des pauvres humains qu'on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs, et que pour en sauver beaucoup, il convient d'en sacrifier quelques-uns.
Il y a un peu de cynisme dans ce jeu remarquable.
(Synapse Software/Atari 800/32 K Disk et Tape)

Type : Adresse
Intérêt : 4/6
Graphisme : 5/6
Durée : 15 mn

EASTERN FRONT (1941)

Eastern Front 1941 est une simulation de l'opération Barbarossa — l'invasion de la Russie par les Allemands au cours de la Seconde Guerre Mondiale. Vous êtes le commandant en chef des armées allemandes et vous manœuvrez vos unités de combat pour obtenir une bonne position avant l'hiver, et avant la contre-offensive des armées soviétiques.
Vous voyez sur l'écran, la carte d'une partie de la Russie. Au centre de la carte se trouve un carré (curseur) que vous manœuvrez avec le stick de la commande. Si vous l'amenez au bord de l'écran, la carte défile dans le sens opposé au déplacement du curseur. C'est ce qui vous permet d'aller inspecter les positions les plus lointaines.
Sur la carte figurent les cours d'eau, les marais, les forêts, les villes et les unités de combat. Le carré mobile vous sert à déplacer vos armées pour les amener en position de combat. Chaque coup représente une semaine de combats. Vous devez réfléchir longuement et étudier avec soin la composition de chaque unité avant l'engagement. L'ordinateur vous renseignera abondamment sur les caractéristiques de l'infanterie, de la milice, des blindés (ou de la cavalerie). Puis, vous donnerez vos ordres et l'ordinateur se chargera de les faire exécuter.
De plus, vos mouvements seront conditionnés par d'autres facteurs que l'intérêt tactique. Vous devrez assurer vos arrières et garder le contrôle des villes pour ravitailler les unités en vivres, carburant et munitions. Vous devrez tenir compte de la configuration du terrain (on progresse lentement dans les marais, on ne peut franchir de fleuves que s'ils sont gelés). Vous devrez également songer à l'influence des saisons sur le déroulement des combats et sur le rythme des mouvements de troupes. L'arrivée du froid et de la neige gèle les positions et comme le précise la règle du jeu : « Avec l'hiver, s'évaporent les premiers succès de l'armée allemande ».
Le 29 mars 1942, le 41e tour, la bataille se termine et l'ordinateur rend son verdict en se fondant sur les points marqués pendant les combats, mais aussi sur la prise et la conservation de certaines villes. Moscou vaut par exemple 20 points, mais Léningrad, Stalingrad et Sébastopol ne donnent que 10 points chacune.



Ce jeu un peu effrayant séduira les inconditionnels des wargames qui y trouveront matière à exercices sophistiqués. Aux débutants, on conseillera de lire plusieurs fois les instructions avant de pouvoir se glisser dans le jeu. Il reste que certains aspects d'*Eastern Front* donnent un air de vérité saisissante aux événements et contribuent à la crédibilité de l'affrontement. (APX Software/Atari 400-800/32 K Disk)

Type : réflexion
Intérêt : 4/6
Graphisme : 4/6
Durée : au moins trois heures

Olivier CHAZOULE

ECHECS (Mattel) ★ ★ ★
L'ordinateur est un partenaire honorable. Vous fixerez en outre son temps de réflexion et le vôtre. Vous pourrez même revoir au ralenti une série de coups.

REVERSI (Mattel) ★ ★ ★
Une excellente cassette avec trois tailles de tableau qui renouvellent agréablement ce classique : 6 sur 6 (petit) 8 sur 8 (normal), 10 sur 10 (géant). Chronométrage.

DAMES (Mattel) ★ ★
Une cassette banale, si ce n'est la possibilité de se faire conseiller par l'ordinateur avant de jouer. Mais il peut refuser ce conseil, et le fait trop souvent.

JEUX DE LABYRINTHES

LABYRINTHE (Philips) ★ ★ ★
16 variantes pour vous égarer, avec des labyrinyhes fixes, à sortie variable, à murs mobiles, chronométrés... La cassette offre aussi un jeu de Master-Mind.

SINGERIES (Philips) ★ ★ ★
Le labyrinthe est ici formé par les barreaux de la cage des singes, auxquels les joueurs s'accrochent pour évoluer. Les singes capturés se fâchent et deviennent méchants. Amusant et original.

GLOUTON ET VORACES (Philips) ★ ★ ★
Une version intéressante du Pac-Man, puisque les pilules énergétiques sont mobiles : on leur court après ! En outre, on peut construire le labyrinthe à sa guise.

MAZE CRAZE (Atari) ★ ★ ★
Des labyrinthes géants créés à l'infini par l'ordinateur, avec une centaine de variantes, écran à demi voilé, labyrinthe totalement invisible, voleurs à poursuivre ou à éviter...

SLOT RACERS (Atari) ★ ★ ★
Deux bolides armés de missiles se bombardent dans quatre types de labyrinthes. Les missiles tournent à angle droit, les bolides freinent, accélèrent. Eprouvant !

LE GLOUTON (Prestige) ★ ★ ★
Très bonne version du Pac-Man, avec un labyrinthe bien conçu qui rappelle celui du jeu d'arcade. La couleur des poursuivants est aussi différenciée.

LES JEUX STRATEGIQUES

COMBAT (Prestige) ★ ★
Duel de deux chars dans un paysage changeant où maisons, bois, et marais font obstacle. Mieux vaut s'adapter au terrain.

BATAILLE NAVALE (Prestige) ★ ★ ★
Bien plus complexe que celle que nous connaissons ! Il faut former ses flottes, les déplacer, et engager judicieusement le combat avec les formations de l'adversaire.

CHASSE AUX SOUS-MARINS (Mattel) ★ ★ ★
Vous voici à bord d'un sous-marin, et vous apercevez la flotte ennemie dans votre périscope. Saurez-vous l'arrêter ? Un réalisme frappant vous permet de plonger, accélérer, tirer, refaire surface, avec un bruitage et un graphisme saisissants.

BATAILLE DE CHARS (Mattel) ★ ★
Une bataille assez injuste dans des terrains variables, conçus à l'infini par l'ordinateur. On peut profiter des routes pour accélérer. Un must : deux chars par joueur !

COMBAT NAVAL (Mattel) ★ ★ ★
Deux ports face-à-face, de part et d'autre d'un chapelet d'îles. Les flottes que chacun compose à partir de neuf types de bâtiments s'affrontent en plan rapproché. Presque un wargame.

CHAMP DE BATAILLE (Philips) ★ ★
Les hommes de troupe combattent et s'immobilisent s'ils sont touchés, tandis que le général reste à l'arrière du front. Mais si lui-même est touché, la bataille est perdue. Réaliste mais trop simple.

JEUX DE REFLEXION ET JEUX EDUCATIFS

MATHEMATIQUES LOGIQUES (Prestige) ★ ★ ★
Toutes sortes de petits défis au calcul, et un jeu original en prime : le Maxit... Une grille remplie de nombres où les rouges sont positifs, les noirs négatifs. Il faut s'emparer des meilleurs avant l'adversaire.

JEU DE CONCENTRATION (Atari) ★ ★ ★
Huit jeux contre un adversaire ou contre l'ordinateur. Il s'agit de retrouver, par la mémoire, des couples de nombres cachés par des symboles. Rappelle le fameux Memory.

BASIC PROGRAMMING (Atari) ★ ★ ★
Une petite initiation à la programmation qui vous passionnera un bon moment. Mais les possibilités offertes sont quand même très limitées.

BRAIN GAMES (Atari) ★ ★
Répéter une série de notes, de symboles, ou de chiffres sans se tromper. L'équivalent vidéo, un peu enrichi par son côté visuel du jeu de Simon.

(Suite page 82)

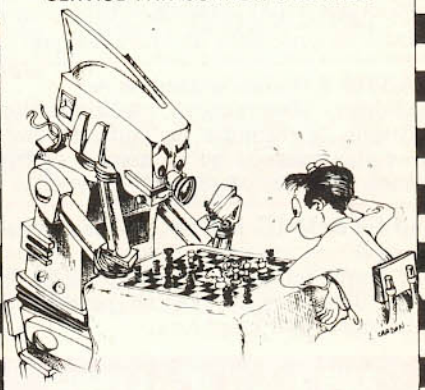
LE DEFI
ALPHA LOISIRS
☎ [1] 506.05.83

★ LOUER ★
DES MICRO-ORDINATEURS DE JEU
du jour au mois

★ REMBOURSER ★
VOTRE LOCATION POUR TOUT ACHAT

★ GARANTIR ★
DES PRIX DE VENTE TRES SERRES

SERVICE PAR CORRESPONDANCE



▪ JEUX VIDEO TV
CONSOLES & CASSETTES
ATARI • MATTEL • PHILIPS
★
▪ ORDINATEURS D'ECHECS
tous niveaux
et bien sûr le CHALLENGER 9
DAMES (Françaises), BRIDGE

BIENTOT :
Un CLUB de LOCATION de CASSETTES de JEUX,
aussi par correspondance
RENSEIGNEZ-VOUS

DEMANDE DE TARIF
☐ LOCATION JEU VIDEO ☐
☐ VENTE CASSETTES DE JEUX ☐
☐ JEUX ELECTRONIQUES

ALPHA LOISIRS
☎ [1] 506.05.83
29, rue de Verdun - 92150 SURESNES

MATHEMATIQUES

ECHO (Philips) ★ ★
Des problèmes de maths très très simples à résoudre par les enfants en un temps minimum, et une version du jeu de Simon. Pas de graphisme : triste pour un jeu vidéo !

PROGRAMMATION (Philips) ★ ★
Une cassette avec des possibilités, mais quelle incroyable confusion dans le manuel d'explications !

LOGIQUE CHINOISE (Philips) ★ ★ ★
Un drôle de jeu qui s'inspire directement des mécanismes du boulier chinois. Il faut faire passer des suites de chiffres d'un point à un autre dans un ordre logique.

MATHS 2 (Video System) ★ ★
Additions, soustractions, multiplications, divisions, à résoudre en compétition. A peine plus amusant qu'un manuel scolaire, comme toutes les cassettes de ce type.

ELECTRONIC MUSIC (Video System) ★ ★ ★
Une bonne initiation au solfège, avec affichage des notes sur l'écran pendant que vous jouez. Bon graphisme.

LES JEUX D'ACTION

COURSES DE CHEVAUX (Mattel) ★ ★ ★
Les plaisirs du tiercé chez soi, des joies du jockey à celles du parieur ! Un échantillon de 10 courses pour s'enrichir tout en cravachant son favori et en devinant les tocards. De 1 à 6 joueurs : un vrai jeu de variétés vidéo !

LE DONNEUR ROYAL (Mattel) ★ ★ ★
Quatre jeux de cartes faciles et amusants contre trois charmantes dames matérialisées sur l'écran et conduites par l'ordinateur. Un réconfort pour les journées de pluies et de solitude.

TRIPLE ACTION (Mattel) ★ ★
Trois jeux très ordinaires dans la même cassette : une course solitaire sur route, une bataille de tanks très « boum-boum », et une bataille aérienne un peu plus intéressante.

BATAILLES (Philips) ★ ★
Deux jeux de tir classiques, bateaux contre avions, tanks contre tanks. Les champs de jeu sont trop petits par rapport à la taille des objets.

MATHS AMUSANTES (Philips) ★ ★ ★
Intermédiaire entre le jeu éducatif et le jeu d'action. Une roue de chiffres au centre de l'écran que chaque joueur doit aller toucher pour résoudre une petite équation.

DUEL (Philips) ★ ★
Duel de cow-boys de part et d'autres de rochers. Attention, les balles ricochent sur la pierre, et il faut recharger son pistolet.

TIR SUR CIBLE (Philips) ★
Un exercice de tir plutôt ennuyeux sur un graphisme très faible. Le second jeu est une sorte de bataille navale contre l'ordinateur sans aucun intérêt.

CATAPULTE (Philips) ★ ★ ★
Deux châtelains se bombardent à coup de catapulte. Le premier qui détruit le château de l'autre a gagné. Un jeu simple mais très amusant.

JEU DE PANIERS (Philips) ★ ★
Placer des balles dans les paniers qui rapportent le plus de points. Un robot peut intercepter vos balles.

LE MUR MAGIQUE (Philips) ★ ★ ★
L'habituel casse-briques, mais agrémenté d'une bonne trouvaille : des maçons à l'intérieur du mur peuvent le réparer au fur et à mesure.

LES ACROBATES (Philips) ★ ★
Deux acrobates s'élancent à tour de rôle d'une planche à bascule pour aller crever des ballons dans les airs. Trop peu de ballons, et les acrobates sont bien trop grands !

ELECTRONIC PINBALL (Video System) ★
Un flipper video qui, comme toutes les tentatives d'adaptation de ce genre, est un échec. Les rebonds sont toutefois vifs et surprenants dans cette cassette.

CIRCUS (Video System) ★ ★
Le jeu courant des acrobates et des ballons. A noter deux hauteurs de saut d'élan, qui pimentent la partie.

TANK BATTLE (Video System) ★
Combats classiques entre tanks ou entre avions. Le graphisme est très pauvre.

SHOOTING GALLERY (Video System) ★ ★ ★
Exercice de tir imité de ceux des foires, qui requiert une bonne dose d'habileté et de sang-froid. Graphisme réussi.

AIR-SEA ATTACK (Video System) ★ ★
Une bataille aéronavale qui ressemble fort à un simple exercice de tir. Variantes amusantes au début.

CIRQUE (Prestige) ★ ★ ★
Les acrobates et les ballons, mais toutes les proportions du jeu sont très bien calculées et les mouvements de rebonds parfaits. Une excellente version de ce jeu.

AIR-SEA BATTLE (Atari) ★ ★ ★
27 variantes de tirs aéronavals qui renouvellent un peu le jeu. Bon graphisme. On peut diriger son tir après avoir fait feu ou lancer des projectiles zigzaguants.

BREAKOUT (Atari) ★
Première version atarienne du mur de briques : très faible, car le mur une fois détruit ne revient pas.

SUPER BREAKOUT (Atari) ★ ★ ★
Deuxième version : un mur qui revient, des balles prisonnières ou des rangées de briques qui descendent vers vous, et un bruitage extrordinaire qui produit une pluie de notes, différente à chaque partie, pour toute brique abattue !

COMBAT (Atari) ★ ★
Duel de tanks ou d'avions. Bonne rapidité et maniabilité des objets, mais rien de bien neuf.

L'HOMME-CANON (Atari) ★ ★ ★
Comment envoyer son homme-canon dans le bac d'eau si on vous impose la vitesse, ou encore la hauteur de la trajectoire ? Réflexion et coup d'œil.

OUTLAW (Atari) ★ ★ ★
Duel de cow-boys. Des variantes amusantes, avec chariot défilant, cactus détruisible, pistolet rechargeable. Met de l'animation dans une maison.

SURROUND (Atari) ★ ★ ★
Encercler son adversaire avec son propre serpent de couleur. Cette cassette permet aussi de dessiner sur votre écran TV.

VIDEO PINBALL (Atari) ★
Transposition de flipper : encore un échec ! On attend bien cinq minutes avant de pouvoir toucher la balle avec ses flippers, et le jeu s'éternise.

WARLORDS (Atari) ★ ★ ★
Une excellente variante du mur de briques. Chaque joueur, jusqu'à 4, défend son château dans un coin de l'écran. On peut même bloquer le boulet pour mieux le renvoyer. Alliances et trahisons se multiplient vers la fin du jeu !

STAMPEDE (Activision) ★ ★ ★
Un concours de lasso : rattrapez les animaux rebelles du ranch sans blesser votre cheval ni capturer le petit mouton noir. Très drôle et pas facile. Excellent graphisme.

FREEWAY (Activision) ★ ★ ★
Un poulet cherche à traverser l'autoroute sans y perdre trop de plumes. Un accident, et il perd du temps ! Plusieurs densités de circulation possibles.

Nicole MASSON et J.-M. MAMAN

Le Wagon Rouge
(23) 62.41.35
JEUX
ELECTRONIQUES et VIDEO
WARGAMES, CASSE-TÊTE
PUZZLES
13, Rue RASPAIL - 02100 St. QUENTIN

ACHATS

• Achète console Atari bon état 500 F max. Ecrire à **Ballone Fabrice, 11, rue Guynemer 94170 Le Perreux.**

• Cherche jeux Atari **Stéphane Le Hec, 32, Allée Hector Berlioz, 91310 Longpont-sur-Orge. Tél. : 901.22.14.**

• Achète console VCS Atari d'occasion + sa cassette d'origine. Vends Parachute (piles incluses) très bon état + Singe et Le jongleur (montre) **écrire M. S. Collet, 68, boulevard Soult, 75012 Paris.**

• Achète cassette d'occasion bon état Atari et Activision (avec mode d'emploi) **Faire offre Dominique Giordano, 88, av. Franklin Roosevelt, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : (16-93) 45.10.74.**

• Recherche programmes de jeux pour TI-57, ZX81, et Victor Lambda (accepterais de payer pas trop cher car étudiant non boursier et sans travail) **M. Piron Stéphane, 14, rue de Picardie, 28110 Luce. Tél. : 35.32.02.**

• Je me passionne pour les jeux vidéo dont Mattel Intellivision et Atari VCS. Je désirerais recevoir de la documentation pour éventuellement m'acheter un jeu vidéo. J'aimerais aussi connaître les jeux vidéo ou autres, les plus sophistiqués. **M. Clémenceau, 12, rue Aristide Briand 70300 Luxeuil. Tél. : 40.45.20.**

• Achète jeu Mattel Intellivision ou VCS Atari + cassettes (joindre liste). Fournir date et prix d'achat. Ecrire à : **M. Gouriou, 81, rue de Verdun 92150 Suresnes.**

• Pour ouverture salle de jeux dans station sport d'hiver cherche jeux (30) toute nature, location forfaitaire pour hiver, faire proposition. **Tél. : (76) 08.11.31. Ecrire Carol J.-P. Les Ayes 38190 Les Adrets.**

• Nadine Cros 15 ans, en accord avec ses parents, aimerait acheter un jeu électronique : Pac-Man ou Astéroïde n'importe quel prix. Merci d'avance. **Tél. : 609.93.24.**

• Achète K7 jeu Vidéopac Jet 25 à prix intéressant. **Corbin J.-F., rue des Capucines, 89000 Auxerre.**

• Cherche console d'occasion Atari ou Mattel. **Ecrire à M. Fourrier David, 6, rue du Cdt Charcot, 52800 Nogent.**

• Achète console jeux Atari avec cassette Pac-Man ou autres. **Adressez offres à Lemaire Régis, 72, Sentier du Moulin 76320 St-Pierre-les-Elbeuf.**

• Cherche console Atari et quelques cassettes en bon état à prix intéressant. **Joindre Philippe au (1) 576.36.45 - 1, avenue de la Sirène - Le Plessis Trévise.**

• Cherche console de jeux d'occasion de marque Atari ou Philips pour moins de 500 F - **écrire à Vigner, 117 bis, cour Gratier Grande Rue - La Tronche 38700.**

• Cherche console Atari d'occasion : **M. Denis MARCHETEAU 20 rue Antoine Fratacci 92970 VANCES. Tél. 644.10.00.**

DIVERS

• Montpellier je cherche passionnés de jeux électroniques : consoles vidéo, jeux de paume et divers gadgets pour troc, revente, prêts. Petits tournois. Envoyez vos coordonnées, je ferai circuler. **P. Tardi Von 1379, av. de Pont Trinquat, 34000 Montpellier. Tél. : (67) 64.25.61.**

• Qui pourrait me communiquer le plan pour fabriquer un émetteur radio qui aurait un rayon d'action d'environ 8 km et fonctionnant sur FM ? **Ecrire à Nicot Philippe, 77, avenue du Vert Galant 91600 Savigny-sur-Orge.**

• Particulier recherche personnes qui seraient passionnées d'informatique ou de jeux électroniques pour faire dans l'avenir des tournois (personnes habitant Lyon). **Mon adresse : Sylvain Malleval, 48 A, rue Ernest Renan, 69200 Venissieux.**

• Achète, vends, échange cassettes de jeux vidéo C 52 J 25 Philips Radiola - **PETITJEAN 8, rue des Moncels - 54270 - ESSEY LES NANCY.** ▶

Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes.)

Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous joindre directement • Les petites annonces sont insérées dans le premier numéro à paraître en fonction des délais de publication.

Réservés aux particuliers, les annonces sont gratuites mais ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales

DEMANDE D'INSERTION

à retourner à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris

Rubrique choisie :

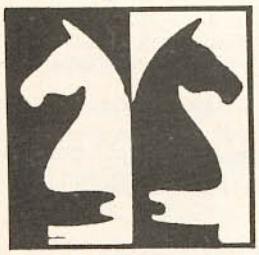
- ☐ Achats
- ☐ Ventes
- ☐ Echanges
- ☐ Clubs
- ☐ Tournois
- ☐ Divers

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone

Vous jouez aux échecs ?

Vous souhaitez vous initier ou vous perfectionner?
Vous avez besoin d'un jeu, d'une pendule?
Vous n'avez pas de partenaire et aimeriez vous procurer un jeu électronique?
Vous avez un cadeau à faire de belle qualité ?

Une Seule adresse



Librairie Saint-Germain

140 bd St Germain
75006 Paris

Écrivez-nous Téléphonez-nous

326.99.24
325.15.78

Profitez de notre service de vente par correspondance

Mieux encore Rendez-nous visite!

Vous serez surpris : deux étages de livres français et étrangers, de jeux, de machines électroniques

et des jeux de stratégie

P.A GRATUITES

CLUBS

• Désire rencontrer toutes personnes désireuses de fonder un club en vue d'organiser des tournois pour jeux Mattel, Paris et région parisienne. **Giacomuzzi, 17, rue de Reims, 93160 Noisy le Grand. Tél. : 303.39.68,** après 20 h.

• Jeunes joueurs aimeraient participer à des tournois ou trouver des joueurs qui aimeraient fonder un club (Jeu Atari). **Tél. : 407.18.74** après 19 h. **Pontes Manuel, 8, allée Racine, Gretz Armainvilliers, 77220 Tournan-en-Brie.**

• Amis atarisiens, je désire fonder un club du VCS Atari. Prise de contact avec Atari France pour signaler notre Club. Espérance d'une carte réservée au Atariman ou Atarisienne. Amateurs écrire **Boullier Emmanuel, 8, rue Maurice Berteaux 95360 Montmagny.**

• Jeune fille passionnée de jeux vidéo cherche dans la région un possesseur de console acceptant de l'affronter une fois par quinzaine ou davantage. **Marie-Hélène Imbaud, 10 à 14, av. Gallieni, 93800 Epinay-sur-Seine.**

• Cherche membres pour fondation d'un club d'échecs électronique. Amateurs télécommande tous âges. Ecrire **J. Winiger, 134, bd Berthier, 75017 Paris.**

• Etudiant, 20 ans, adhérerait club Pac-Man à Strasbourg ou ferait parties amicales avec passionné (e) sur jeu d'arcade afin rompre monotonie. 282800 - 14 clés. Déb. s'abstenir. Réponse assurée. **Ecrire à : Naffzger Yvan, 7, rue de Champagne, 67100 Strasbourg.**

• Création d'un club Atari dans la région Nord Pas-de-Calais, pour tous renseignements contacter **Patrick Carlier, 45, rue de Mons, 59100 Roubaix.** Précisez si vous possédez un VCS Atari.

ECHANGES

• Echange cassettes Mattel contre d'autres cassettes Mattel ou alors vends à moitié prix. **Tél. : 333.22.05** après 17 h.

• Echangerais cassettes Atari Super-Man, Haunted House, Super Breakout, Warlords, Night Driver. **David Blanc Le Château 13940 Mollèges. Tél. : (16-90) 95.16.82.**

• Echange Cassette Atari « Air Sea battle » contre cassette Casino ou Warlords - **Tél. (38) 86.07.35.**

• Echange deux cassettes Atari contre une cassette Super Breakout. Les deux cassettes sont Slot Racer et Outlaw. **Tél. 782.94.62 - Eric Dubost - 52, rue de l'Aigle - La Garenne-Colombe.**

• Lycéen aimant l'électronique et possédant console « Atari » cherche partenaires pour échange de cassettes nouveautés et jeux. **Pascal de Vigneux, 19 av. Bosquet 75007 Paris. Tél. : 581.31.83.**

• **Maurin Marc, 10, Impasse Meissel, St-Loup Marseille** - échange cassettes Philips contre d'autres cassettes. J'ai les cassettes n° 6, 11 et 32.

• Echange cassettes : Dodge EM référence CX 2637 ou cassette combat référence : CX 2601 contre cassette : 3 D Tic Tac Toe référence : CX 2618 ou Outlaw référence : CX 2605 voici mon adresse : **Dominique André, 7, rue de Valmy 94220 Charenton le Pont. Tél. : 893.28.73.**

• Cherche et espère trouver VCS Atari occasion bon état + cassettes. Appeler **Bruno. Tél. : 532.41.61 après 20 heures jusqu'à 22 heures.**

• Etudiant possédant micro-ordinateur langage Basic assembleur 6 502 passionné jeu vidéo cherche homologue pour transcription de jeux d'arcade études matérielles et logicielles. **Ecrire : Agnelot J.-H. 123, TRSE Parangon Bat A6 - 13008 Marseille.** réponses assurées.

• Echange cassette Atari : Air sea battle contre autre cassette Atari ou Activision. **Nicolas Chauvet, 20 avenue Nationale, 91300 Massy. Tél. : 920.66.81.**

• Jeux vidéo Creatonic program 2000 plus cinq cassettes jeux contre console Atari. **S'adresser à M. Cadic Jean-Paul, HLM Leclerc, 29130 Quimperlé.**

• J'échangerais un jeu de poche à cristaux liquides de marque Nintendo Au Feu (Jeu de pompiers) contre jeu de même marque : Snoopy (jeux échangés sans piles S.V.P.) réponses par lettres. **Mon adresse : Gachignard William, 22, rue Desuzelles, 77350 Boissettes.**

S.A.R.L.
THÉNÉSIS
22, rue de Sévigné,
75004 Paris
Métro : St-Paul-le-Marais
Tél : 274.06.31

TEMPS LIBRE
DES JEUX PLEINS D'AVENIR QUI PASSIONNENT DEJA

MAGASIN SPÉCIALISÉ dans les JEUX ÉLECTRONIQUES

JEUX VIDÉO
wargames
casse-tête
etc

JEUNE FRANCE
108, rue Carnot
71000 MACON
(85) 38 33 41
JEUX - VIDEO - ELECTRONIQUES

Idées cadeaux
PARTICULIERS VENEZ NOUS VOIR
SLOT FLIP

Au service du particulier
stock très important sur place
Flippers
Jack pots
Baby foot
Juke box
Billards Américains, Billards Français
Service dépannage assuré un des meilleurs sur la place de Paris
Au bord du périphérique : Pte Pouchet
13, bd du Gal-Leclerc, Clichy, 739.92.63
Ouvert dimanche après-midi

• Avez-vous la cassette Munchkin pour le Vidéopac ? Ecrire **M. Boivin Thierry, 17 A, avenue René Coty, 76170 Lillebonne. Tél. : 38.88.15.**

• Echange K7 Pac-Man contre Starmaster Activision ou Warlords Atari - **Tél. 585.57.08 - Jean-Claude Bernardo - 7, av. Porte de Choisy - 75013 Paris.**

VENTES

• A vendre deux jeux électroniques Armor Beattle. Jeu de Tanks (Mattel) et Space Alert jeu de missiles (Mattel) le jeu 100 F. **Tél. : 383.96.95.** téléphoner entre 18 h 30 et 20 h - **adresse 42, bis rue de l'Aviation 93420 Villepinte.**

• Vends jeu vidéo à cassettes Hanime XSD 070 + cassettes : sports, destruction, moto. Le tout environ 600 F. — bon état (prix à débattre) — **Régnier Manuel, 16, allée de Dublin - 91300 Massy. Tél. : 011.04.52.**

• Affaire ! Vends cause besoin d'argent ordinateur Vidéopac C 52 + K7 n° 14, 2, 5, 3, 15, 22, 33, 38 + cassette de programmation, tout excellent état. Acheté en 82, garanti prix : 1 750 F - **Contactez : Bonneau Philippe, 12, rue de Verdun, 57100 Thionville.**

• Vends VCS Atari année fin 1981 état neuf + cassettes combat, golf - cause double emploi 1 000 F et vends cassettes à 80 F, 150 F et 200 F (Astéroïds, Space Invaders, Chess Haunted House) etc. **M. Lavoisard S. 23 rue Hugedé 94340 Joinville. Tél. : 283.43.68.**

• Vends ou échange K7 : Vidéo Chess, Breakout, Adventure (Atari) et vends K7 Mattel Tennis (mais perdu les celluloïds). **Laurent, Château Augnax, 32120 Mauvezin.** Vends également ou échange K7 Laser Blast (Activision) pour console Atari. **Tél. : 65.16.69 (Gers).**

• Jeux course automobile : Electronik formula 1, marque Tomy, prix 100 F. **M. Bouchard Raphël, Le Rain Brice 88530 Tholly. Tél. : (29) 61.82.36.** après 18 heures.

• 2 cassettes de jeux Atari : Super Man 200 F, Basket : 100 F. **Tél. : 57.70.40 indicatif 20** après 19 heures. **Van-Dijk, 23, rue Alphonse Mercier 59000 Lille.**

• Vends Console Atari avec 1 K7 et les manettes, 1 200 F 6 K7 (Air-Sea Battle, Outlaw, Vidéo Olympics, Breakout, Indy 500, Street racer) 190 F vendue 120 F ou faire offre pour le lot. **Ecrire : M. Hibert, 7, square Moncey 75009 Paris.**

• Vends ordinateur échec sensitif « Chess Challenger Sensory 8 » jamais servi - **Tél. (35) 69.35.66.**

• Exceptionnel : particulier vend flippers Gottlieb en état neuf et récent. A partir de 1 500 F comprenant tout, 4 tableaux, spécial, ex-balle bonus x 2 x 4 etc. **Frank Blary, 5, rue de la Martinière, 69001 Lyon.**

• Vends jeu échecs Electro Tandy LCD Graduate ex. état 1 an, 300 F. **Laine 23, rue Nevars 29140 Rosporden. Tél. : (98) 59.83.20.**

• A vendre téléjeu électronique noir et blanc, neuf, marque ITMC SD 043 : Ping-pong, Tennis, Football, Squash, plusieurs niveaux de difficultés. Vendu avec piles : 150 F. **Patrick Sarritzu, 219 bd Voltaire 75011 Paris. Tél. : 367.12.96.**

• Vends ou échange pour console VCS Atari 4 cassettes : Maze Craze 269 F, Street Racer 169 F, Vidéo Olympique 169 F, Indy 500 335 F ; 2 cassettes Activision : Laser Blast 310 F et Freeway 310 F. Vendu 1 000 F ou échange contre cassette de valeur équivalente. **Tél. : 928.47.71.**

• Particulier vends Vidéopac Philips avec 25 cassettes différentes, le tout excellent état. Prix 2 600 F. **Tél. : après 19 heures au 346.57.51.**

• Je vends jeu Gamewash 1 an bon état s'appelant Manhole et jeu Game time. Bon état. Les deux 250 F, avec piles. Vends jeu passage piétons excellent état 150 F avec piles. Vends jeu électronique navette neuf avec piles 160 F. **Vincent Docquois 69, rue du 11 Novembre 60230 - Chambly. Tél. 470.50.57.**

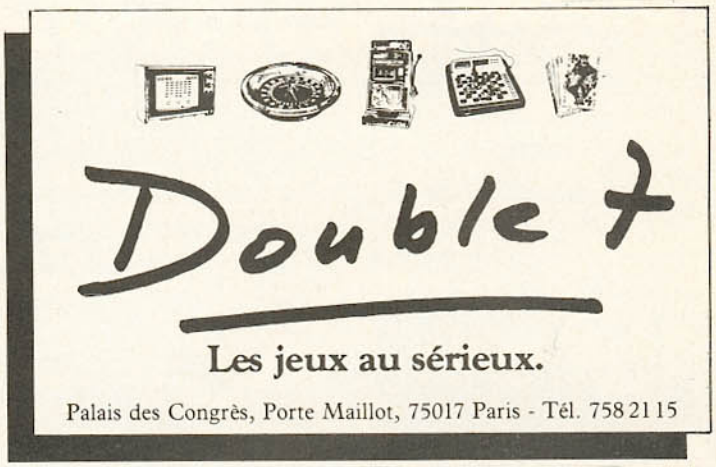
• A vendre jeu Vidéopac Jet 25 + 15 cassettes, prix 2 300 F. **Onteniente Joël 15, rue de Versailles 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. (16-3) 461.14.35.**

• Vends ordinateur Rotron, neuf, plus cassettes 1 et 22 pour 1 200 F. **Louis Chee You 39 rue Fontenay - 92340 Bourg-la-Reine - Tél. 350.18.53.**

• Vends VCS Atari sept. 81 + 9 cassettes (Space Invaders, Tennis, Skiing etc.) ach. 3 200 F vendu 2 000 F (peu servi). Vends Méphisto X Déc. 81, 800 F - **M. Marty, 15, avenue d'Argenteuil 92600 Asnières - TEL. 733.62.97 - après 20 heures.**

• Vends console de jeux Philips Vidéopac C 52 + 17 cassettes de programmes au prix de 2 200 F. **S'adresser à Raphaël Rosenbaum, 35, boulevard Victor-Hugo - 92200 Neuilly-sur-Seine - TEL. 637.36.66.**

• A vendre Vidéopac Philips avec 8 cassettes : Duel, Course aux Dollars, Monstres de l'espace, Musicien, Guerre Laser, Vorace et Gloutons et en une seule cassette : Attrape la balle et Morpion, le tout pour 1 680 F + la cassette Catapulte. **Tél. 881.39.15.** ▶



JEUX ELECTRONIQUES
(Vente uniquement par correspondance)

Réf. ST
Prix : 250,00 F.

Réf. CB
Prix : 250,00 F.

Réf. HM
Prix : 230,00 F.

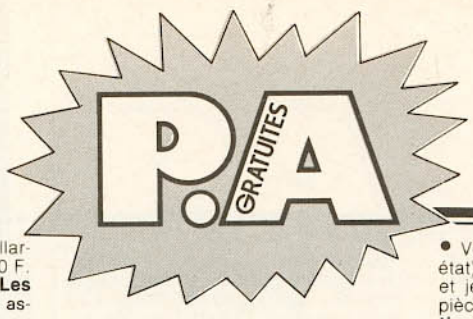
Réf. TK

REGLEMENT A L'ORDRE CAJOU
CHEQUE BANCAIRE ☐
C.C.P. ☐

Paiement à la commande port inclus
CAJOU KIT 234, rue Championnet 75018 PARIS

GRENOBLE
LE DAMIER
le spécialiste des
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
LE DAMIER
pour vos cadeaux
25 bis, cours Berriat - Tél. 87.93.81

CLERMONT-FERRAND
"LA FARANDOLE"
14 bis, Place GAILLARD
Tél. (73) 37.12.58
SPECIALISTE:
Jeux électroniques
Consoles vidéo
MATTEL : 1.950 F
ATARI : 1.490 F
· Démonstration permanente
· Grand choix de cassettes
· Catalogue gratuit sur demande
· Possibilité crédit
Dépositaire:
France-Doubler, Rexton, Activision, Wargames, Casse-tête, Bandaï, J.I. 21, Miro, Nathan, Idéal-Loisir, M.B.



• A vendre jeu électronique : Stellarwar pour 2 joueurs état neuf 180 F. **S'adresser à Annie Blanchard, « Les Mareaux », 61150 Ranes :** réponse assurée.

• VCS Atari, acheté en juin 82, complet + cassettes « Adventure » et « Air Sea Battle ». Le tout 1 300 F. **Bultez Bruno 9, rue des Cordonniers 49300 Cholet - Tél. : 41.65.01. (demander le poste 12.15).**

• Cassettes pour Vidéopac Philips. T. bon état. Numéros 4, 14, 20, 22, 24, 32 prix 75 F chacun ou 400 F le tout. **Jean-Christophe Noel, 7, rue du Poirier - 91800 - Brunoy - Tél. : 046.06.37**

• K7 Vidéopac n°, 22, 24, 25, 36 : 80 F chacune. Vends jeu Microvision + 2 K7 : 300 F - Vends jeu vidéo N 30 Philips : 100 F **Capdevielle, 13, rue des Rosières - 33600 - Pessac - Tél : (56) 45.11.33**

• Vends VCS Atari (5.12.81) parfait état. 3 paires de commande et 6 cassettes : Combat, Indy, Invaders, Street Racer, Casino et Tennis (Activision). Valeur 2 800 F vendu 2 000 F (le tout sous garantie) **F. Ardier, 96, rue Thiers - 92100 - Boulogne. 608.10.76 (le soir).**

• Vends Vidéopac Philips + 27 cassettes. Etat excellent. Valeur totale 4 000 F vendu 2 500 F **Ecrire à M. Kaesmann Bernard, 57, rue du Jura - 67000 - Strasbourg ou tél. 79.44.18 poste 7337 heures de bureau ou 60.57.65 après 19 heures.**

• Vends ordinateur d'échecs Great Game Machine avec modules Morphy Edition et Sargon 2.5. Fonctionne sur batterie et secteur 9 niveaux de jeu, 2 horloges incorporées, etc. prix 1 500 F (acheté 2 650 F) **P. Coudun, 12, rue Jean-Sancery - 95110 - Sannois - Tél. 410.30.85.**

• A vendre cause double emploi Vidéopac C 52 Philips 2 ans avec 27 cassettes. Jeux parfait état, prix bas - **M. Reix Michel. (32) 45.75.88, heures repas**

• Vends jeu vidéo Philips C 52 plus cinq cassettes, le tout 1 200 francs - **M. Labrousse Philippe - 4, cité Lerousseau - 33130 - Bègles**

• Vends console Atari avec 16 cassettes plus de 450 jeux. Prix 4 500 francs - **M. Souechre Didier - 30, rue Benjamin-Desrut - 10120 - Saint-Germain.**

• Vends jeux électroniques s'adaptant sur TV avec Foot, Pelote mur, Tennis. Prix : 149 F (225 F dans le commerce) **M. Sylvain Malleval, 48 a, rue Ernest-Renan - 69200 - Vénissieux**

• Vends Pack Monster Bandai 150 F ou éch. avec jeu poche bon état. **M.Coaro Marcel - 21, rue Dorain - 13004 - Marseille (91) 42.27.10**

• Vends jeux électroniques à diodes électroluminescentes. 3 niv. difficul. Fonct. 4 piles 1,5 VR6 - 200 F et jeux vidéo cassettes N et B + 1 cassette - 10 jeux de balle fonct. adapt. 9 V ou 6 piles 1,5 V R 14 branch. sur télé (antenne) livré notice - **M.Daubes - Catonvielle - 32200 - Gimont (62) 07.88.95**

• Vends jeu Atari nov. 81 avec 3 paires de manettes 1 000 F. + 31 cassettes de 100 à 200 F. **M. Pineau Jean-Luc, 3, rue de la Source - 57390 - Audun-le-Tiche. Tél. (8) 291.12.88**

• A vendre cassettes Vidéopac Philips n° 12 « prendre l'argent et fuir » n° 26 « jeu de paniers » : 90 F l'une. **Ecrire à Serrure Jean-François, 76, rue de la Chapelle - 59190 - Hazebrouck - Tél. (28) 41.47.61**

• Vends Jet 25 Radiola avec 37 cassettes de jeux n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 36 A. Le lot complet : 2 500 F. **Dominique Soupe, 11-13, rue Benoît-Malon - 92150 - Suresnes. Tél. 772.91.19 - poste 1159**

• A vendre consoles : Vidéopac C 52 Philips et une console Atari. Environ 10 cassettes par console. (Pac-man, Space Invaders, Courses de voitures...) Prix : environ 2 000 F (cassettes comprises) **s'adresser à M. Lucas, 10, rue Jean-Duvergier - 41100 Vendôme -Tél. (16-54) 77.67.33**

• Vends ordinateur Radiola Jet 25 et Vidéopac + cassettes : 1, 4, 5, 6, 11, 10, 14, 22, 24, 9, 29, 32, 34 - **D. Rybak. Tél. 606.32.11**

• Vends jeu vidéo Atari + 6 cassettes (Pac-Man, Space Invaders, Asteroids, etc.) 2 500 F + port **Chevalier G., 55, rue Chappe - 63100 - Clermont-Ferrand Tél. (73) 91.12.15**

• **Cugnier Serge, 13, rue du Général-Lelong - 91230 - Montgeron Tél. (6) 940.78.91.** Vends jeu Vidéopac Philips C 52 avec 15 cassettes ; Foot, Labyrinthe, Singeries, etc. prix 2 500 F

• Vends jeux électroniques (excellent état) : Space Alert, Merlin, Microvision et jeux vidéo (6 jeux et carabine). La pièce : 100 F. **S'adresser à David Pentier, 7, rue Simon-Dubois - 62600 - Berck-Plage - Tél. (21) 09.47.11**

• A vendre 800 F jeu vidéo Philips « N 60 » type console noir et blanc, écran 15 cm x 20 cm garantie déc. 82 avec 6 cartouches, Combats, Espace logique... **Tél. 597-31-50 dans la journée. M. Domart, 5, rue Legouve - 75010 - Paris**

• Vends VCS Atari, acheté déc. 81 avec 6 cassettes (dont Pacman. Asteroids, Superman, Adventure, Echec et Keyboard) le tout 1 500 F - **Tél. 006.16.49.**

• A vendre vidéo C 52 Philips + 15 K 7 état neuf prix 1 700 F ou échange contre VCS Atari. Recherche Pac-Man de café prix minima - **Jacques Salinkhan, 58, av. du Dauphiné - 06000 - Nice Tél. (93) 87.18.96.** Merci.

• Vends console Soundic S0 04 F. 10 jeux télé avec 2 vitesses et 2 largeurs de raquette pour chaque jeu. Poste de commande amovible et à manette. Marche avec 6 piles 1,5 volt, prix 250 F - **M. Nicol Patrick, 7, villa Hortensia - 94210 - La Varenne Tél. 886.64.34**

• Vends nombreux jeux électroniques : Foot, Soccer 1 et 2, Avion de chasse, Galactica, Sub-marine, jeux de poche cristaux liquides Mundial (82) Prix entre 100 F et 250 F très bon état - **Jean-Jacques Pezier, 80, rue Jude-de-Crene - Ozouer-le-Voulgis - 77390**

• Vends cassettes pour VCS Atari, Boxe 150 F, Dragster 150 F Breakout, Slot Race RS, Outlaw, Street Racer : 100 F ou le tout 500 F. **Vicaire Gilles, 61, rue René-Navier - 93160 - Noisy-le-Grand - Tél. 303.13.48 le week-end**

• Vends cassettes jeux Vidéopac : Football, Hockey et Guerre Laser, neuves. Prix 100 F chacune. **Roulet Ph., 160, Grande-Rue - 27360 - Pont-Saint-Pierre**

• A vendre cause double emploi jeu télévision Atari jamais servi. Prix très intéressant. **Decker 32, rue Neuve - Sainte-Catherine - 53000 - Laval - Tél : (43) 56.46.02**

• Vends Vidéopac Jet 25 Radiola + 9 cassettes. Prix intéressant : 1 350 F le tout. **Sellier Lionel, 13, rue de la Plaine - 94430 - Chennevières ou tél. au (1) 576.53.93 après 19 heures.**

• A vendre jeu Vidéopac Philips avec 16 cassettes dont 2 spéciales 2 000 **David Bluwol, 6, rue Théodore-Beck - 75015 - Paris - Tél : 557.38.70**

• Vends jeux vidéo Philips (Vidéopac + Moniteur) + 12 cassettes (Pac-Man, Flipper, etc.) + meuble spécial 8 mois garantie 2 ans valeur 3 000 F vendu 1 400 F. **S'adresser à M. Glikson. Tél. 808.38.68, heures de repas**

LE TRAIN BLEU
2 et 6, avenue Mozart - 75016 Paris
288.34.70
GAMME COMPLETE DE
JEUX ELECTRONIQUES
ET JEUX VIDEO
STRATEGIE, PUZZLES, CASSE-TETE
VENTE PAR CORRESPONDANCE

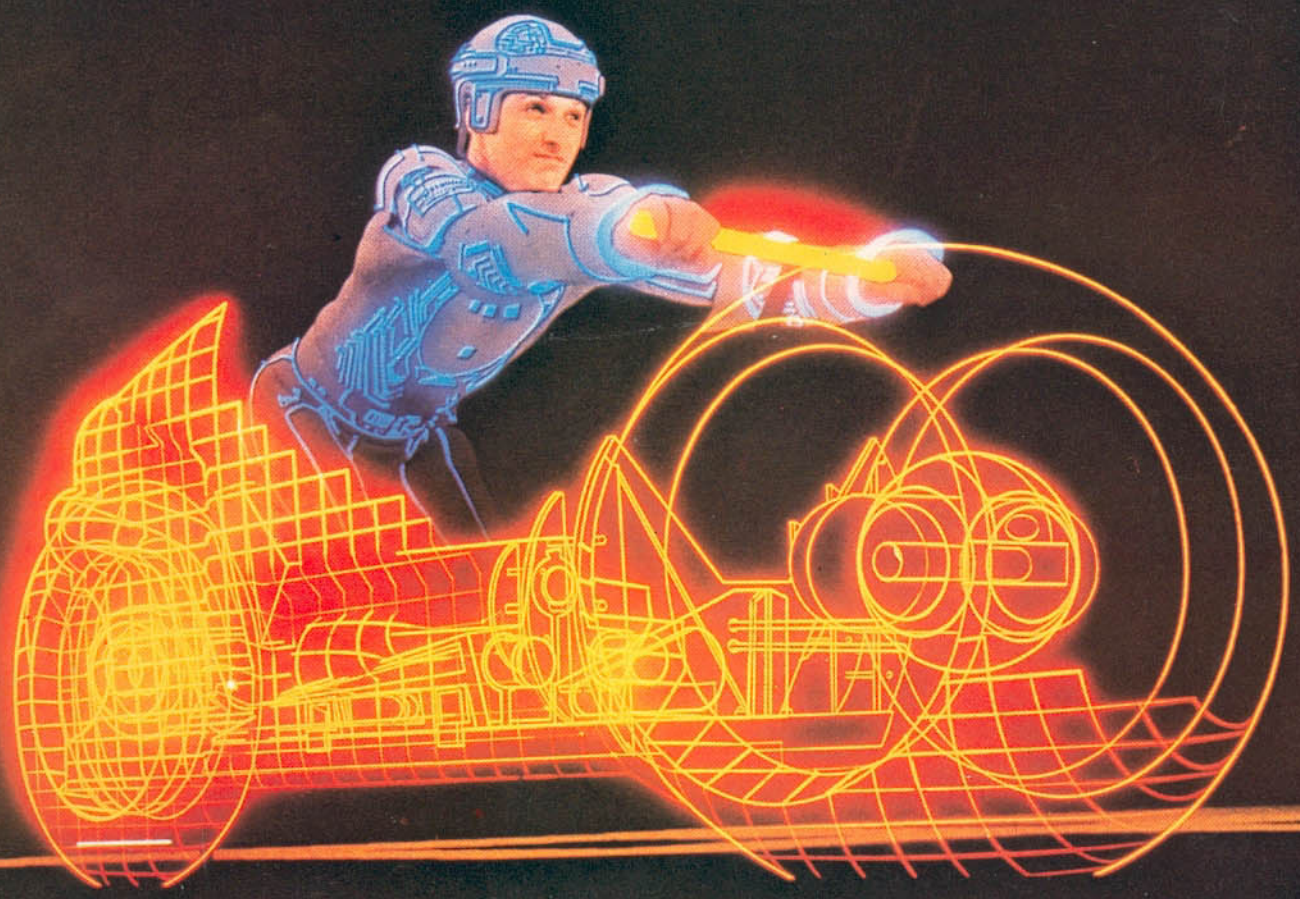
Avant-première

TRON : L'AVENTURE ÉLECTRO-FANTASTIQUE

Dans un mois, Tron va s'éclater sur les écrans de nos salles obscures. C'est la grande aventure du XXIè siècle et l'histoire de deux mondes. L'univers des concepteurs qui se trouve du côté de notre écran-vidéo et celui de la micro civilisation électronique qui vit et respire au-delà de la réalité. Gilbert Salachas revient des États-Unis. Il a visité pour nous l'Empire ultra-secret de Walt-Disney.

L'électronique va-t-elle révolutionner la technique, l'industrie et l'art cinématographiques ? Les Productions Walt Disney adressent cette question au monde entier avec, comme pièce à conviction, leur nouveau film *Tron* (« Tron » étant le radical et le diminutif du mot : électronique). Un titre qui en dit long... Il s'agit d'une œuvre de fiction, et même de science-fiction, qui a pour sujet et pour décor quasiment unique un jeu vidéo vu de l'intérieur !

On avait déjà vu naguère au cinéma, une expédition scientifique miniaturisée s'engager à l'intérieur d'un corps humain pour y pratiquer une interven- ▶



tion chirurgicale (« Voyage fantastique » avec la non moins fantastique Raquel Welch).

ASTUCIEUX

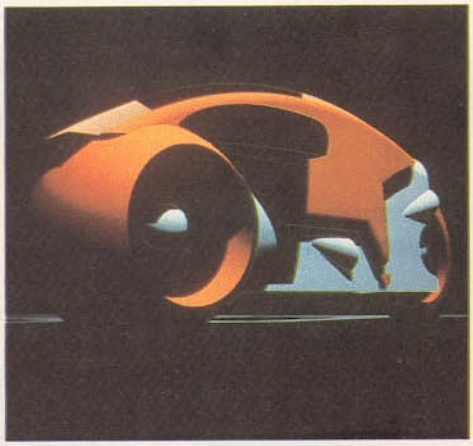
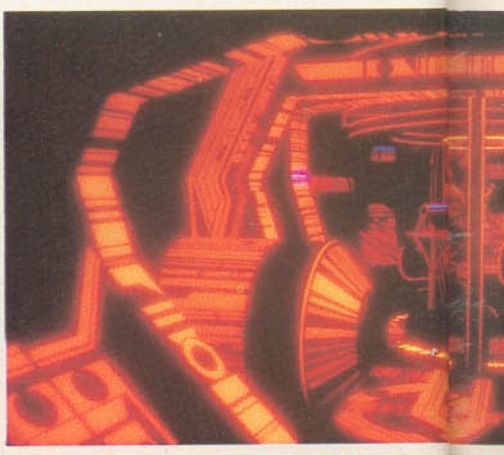
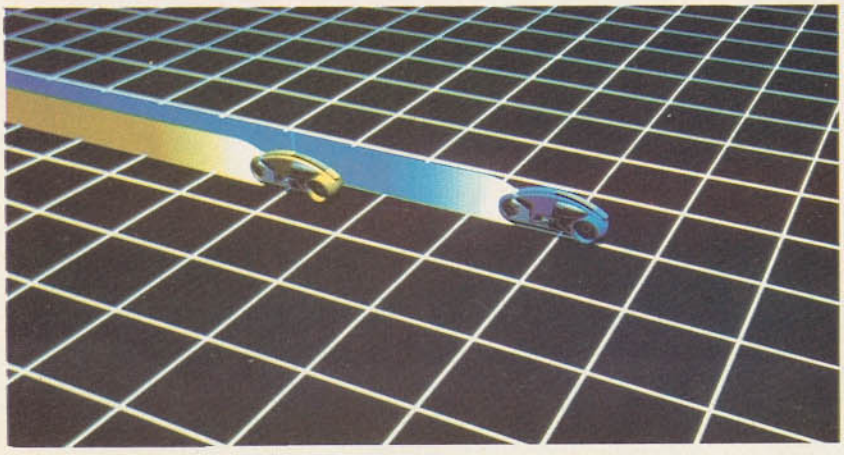
Dans *Tron,* le scénario est plus subtil et l'opération-exploration plus vertigineuse. Celui qui veut s'introduire dans les entrailles du jeu vidéo est son propre inventeur. Ce n'est pas pour réparer la machine, mais pour découvrir qui (ou ce qui) est responsable de certaines anomalies de programmation constatées « en surface ».
L'amusant et l'excitant de l'histoire est que le vilain traître qui fait des misères au héros a son double dans la machine : c'est un personnage du jeu. De la même manière, tous les humains normaux qui ont un rôle dans l'aventure ont aussi des répliques à l'intérieur du jeu. Ce dédoublement systématique est l'une des idées les plus originales du cinéma de science-fiction. Il est à la base d'une série de courses-poursuites à suspense presque constant.
Telle est la situation dramatique. Mais l'astuce de ses auteurs est de lui avoir donné une forme adaptée à son caractère particulier, c'est-à-dire une forme électronique.
En systématisant les jeux d'images, de couleurs, de rythmes, rendus possibles par le progrès de la vidéo et de l'informatique, les auteurs de *Tron* en ont fait un décor abstrait, géométrique et mouvant pouvant accueillir des êtres humains, concrets et, eux aussi, mouvants. Cette fusion du réel et du dessiné donne des résultats insolites, étonnants, tout à fait dans l'optique de l'art moderne.

AUDACIEUX

Tron est un produit de ce qu'on appelle la libre entreprise américaine. On dit qu'à Hollywood tout peut arriver, même aujourd'hui, même dans l'empire Disney si organisé, si refermé sur ses propres traditions. Comme dans les légendes morales et les contes de fées que racontaient, précisément, les serviteurs zélés de la grande usine créée par le poète Walt Disney, un jeune homme intrépide s'avise de prendre d'assaut la citadelle. Il se nomme Steven Lisberger ; il est cinéaste, il a réalisé quelques travaux pour la télévision, notamment un dessin animé parodique sur les jeux olympiques. Il aurait pu se satisfaire de cette modeste carrière d'artisan-graphiste. Il a préféré faire le grand saut.
Il fait partie de la génération curieuse et même avide de nouveautés, de cette génération qui tutoie l'informatique avant même de savoir correctement lire, écrire et compter.
Il pressent très tôt, au début des années 70, que l'ordinateur est autre chose — et quelque chose de mieux — qu'une machine à calculer hyper-performante. Il pense — en tant que cinéaste — que cette mécanique sophistiquée pourrait bien faire des films et pas seulement des documentaires pleins de molécules et de graphiques animés. Des « films-films ».
L'étincelle a jailli le jour où les jeux vidéo ont présenté sur les petits écrans des images moins austères et moins anguleuses que les éternels jeux de chiffres, de cotes et de diagrammes.
Le jeu vidéo, c'est évidemment encore de la technique, mais c'est déjà... du cinéma d'animation. Ca chante, ça vit, ça répond, ça résiste.

DEROUTANT !

En évoquant cette découverte, Steven Lisberger s'excite, son visage ressemble de plus en plus à celui d'un adolescent anxieux de faire partager ses émotions. Il exulte : « Quand je travaillais dans le cinéma, les problèmes étaient relativement simples : mes doigts m'obéissaient et les personnages que je dessinais, faisaient exactement ce que je leur disais de faire. Avec les jeux vidéo, il en va tout autrement. Ce qui se passe sur l'écran est surprenant : les petits personnages qui gigotent, s'ingénient à nous dérouter, à démentir nos prévisions.

TRON

On prétend que l'ordinateur est une masse de ferraille inhumaine et c'est vrai. Mais quand ce même ordinateur — être stupide mais doué de mémoire est raccordé à un jeu-vidéo — la combinaison qui en résulte acquiert des qualités humaines. On retrouve les problèmes du Bien et du Mal ; il y a des gagnants et des perdants, des agressifs et des agressés, des bagarres sans fin ».

Fasciné, Steven Lisberger a décelé dans les cerveaux et les entrailles des machines, les lois du sport et celles de la lutte pour la vie. Ça l'a tellement troublé qu'il a voulu rencontrer les ingénieurs qui conçoivent et programment ces drôles de machines. Surprise : les géomètres sont quelquefois, aussi, des saltimbanques, des imaginatifs, des rêveurs, des poètes. « Ce sont, précise Steven, des hommes qui se mettent totalement dans leurs jeux, qui y jettent des tas d'idées, qui sont en avance sur leurs temps et sur notre conception de l'électronique. Ils ont une vision très particulière du futur, ils imaginent des possibilités qui ne nous viendraient jamais à l'esprit ».

VU DE L'INTERIEUR

Poursuivant ses recherches et son raisonnement, le cinéaste décide d'écrire une histoire qui aurait pour cadre l'intérieur d'un jeu vidéo et pour thème la lutte entre deux ingénieurs informaticiens. Il sourit : « J'ai demandé à l'ordinateur de faire son auto-portrait. Je lui ai demandé comment il voyait la réalité. Sa réponse, c'est le décor du film ».

Ce n'est pas tout à fait vrai. Lisberger s'est tout de même entouré d'artistes qui ont créé décors, objets et costumes. Il a fait appel à notre compatriote Moebius (alias Jean Giraud, alias Giz) et à Syd Mead, un dessinateur industriel. Les deux hommes ont opposé leurs styles dans le plus pacifique des affrontements.

Pour en arriver là, il a fallu convaincre les Productions Walt Disney. Cela s'est fait en deux temps. Le responsable des nouveaux projets, Tom Whilite, ébranlé par l'enthousiasme du jeune homme lui a confié quelques crédits pour réaliser un essai de quatre minutes. Essai concluant. Un contrat est signé et, un an plus tard, le film terminé est proposé aux populations américaines qui l'applaudissent ou le rejettent dans une proportion de 70 %-30 %.

Les enfants, rompus à tous les nouveaux langages, entrent de plain-pied dans ce nouvel univers. Ils auraient même préféré que le scénario soit plus compliqué, plus technique, plus savant. Les anciennes générations sont bousculées dans leurs habitudes. Un peu dépassées pour tout dire.

Quand on lui reproche sa trop grande audace, Lisberger proteste : « C'est ridicule. Je ne fais aucune expérience sur des vies humaines. J'expérimente de nouvelles possibilités en matière de création artistique. »

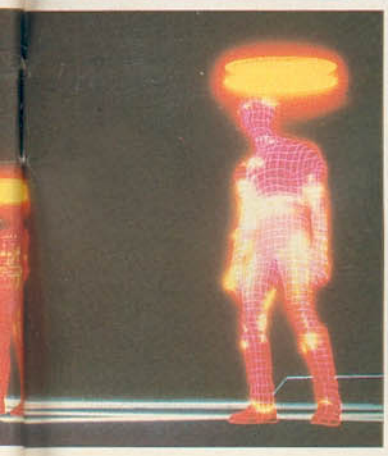
Mais il ne s'agit pas d'un jeu désincarné, ni d'un plaisir d'esthète. *Tron* est un récit d'aventures, mais aussi une fable dont la moralité pourrait bien être celle-ci : l'homme doit vivre dans sa propre création, la meilleure façon de prévoir l'avenir, c'est de le fabriquer. Autre idée : les conteurs, les créateurs, les « sensibles » ne doivent pas craindre le choc du futur ni se défier du monde mécanique qui nous attend. Ils doivent au contraire l'accueillir et l'humaniser : l'apprivoiser.

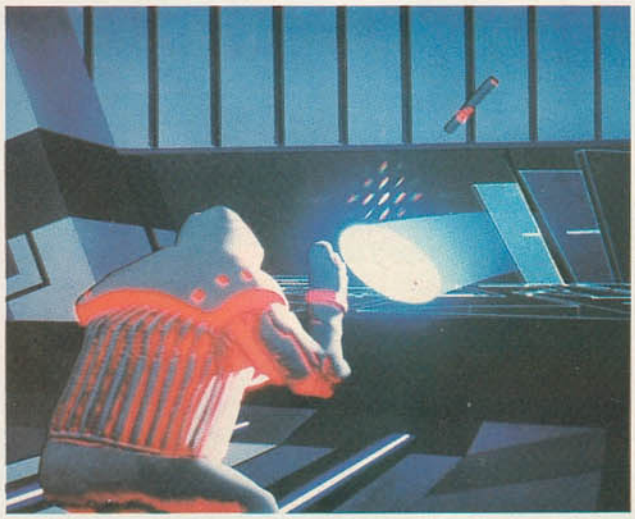
Le cinéaste conclut : « La philosophie de *Tron* est tout à fait optimiste ».

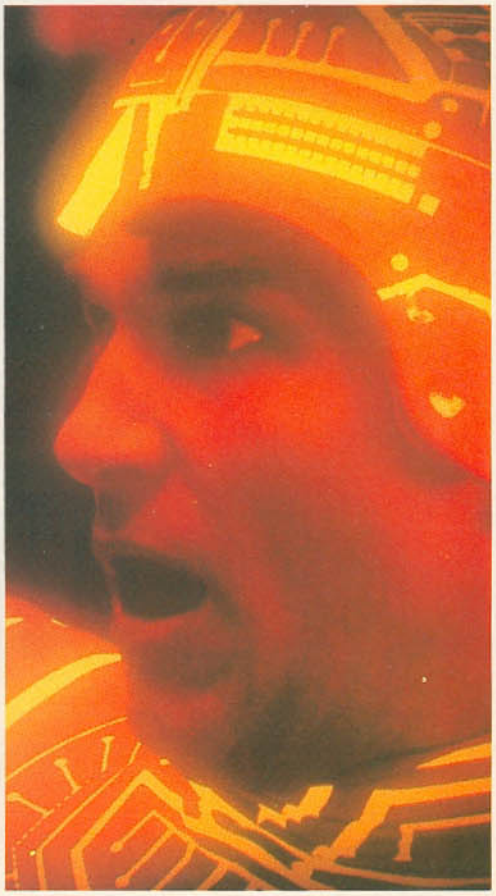
On peut, si l'on veut, ignorer la vision morale de l'artiste et apprécier *Tron* pour le simple plaisir de la nouveauté, pour ses décors inédits, ses couleurs vernissées, ses objets étranges, ses mouvements surprenants (une moto lancée au maximum de sa vitesse et qui tourne à angle droit). C'est du spectacle et cela suffit. Mais non, Lisberger insiste : « Il faut penser ! Il faut savoir que l'ordinateur a ses bons et ses mauvais côtés... comme l'homme ! ».

Laissons-lui ce mot de la fin.

Gilbert SALACHAS







VIENT DE PARAITRE

La bible du Pac-Man !

Comment améliorer vos performances et gagner

Voulez-vous faire plus ample connaissance avec le fameux Get Brothers ?

Voulez-vous connaître tous les trucs du Champion de France et vice-Champion du Monde Atari ?

Saviez-vous qu'il existait des réductions du Pac-Man ?

Voulez-vous définitivement TOUT savoir sur le Pac-Man ?
lisez "COMMENT GAGNER AU PAC-MAN" par Philippe Adjutor - Editions Générique.

En vente 24 F chez votre libraire
ou
aux Editions Générique, 13, passage Landrieu, 75007 PARIS
30 F franco de port.

BON A DECOUPER et à retourner aux :
Editions Générique, 13, passage Landrieu, 75007 PARIS

Veuillez m'envoyer 1 ex. de "Comment gagner au Pac-Man". Ci-joint mon règlement : 30 F (24 F + frais de port) par chèque libellé à l'ordre des Editions Générique

Nom _____

Adresse _____

_____

• Vends jeu de poche électronique Game Watch « Chef » ou échange contre un autre jeu de la même marque, état neuf. **Person Gilles, 52, avenue Pompidou - 92500 - Rueil-Malmaison - Tél. 751.44.25**

• Vends console jeux vidéo TV Panasonic noir et blanc avec deux cassettes, une de 10 jeux (Foot, Tennis, Hockey, Basket, etc.) et une de 4 jeux (Moto Cross, Vitesse, Saut, Enduro) valeur : 550 F vendu 250 F. **S'adresser Laurent Simon, 126, rue Championnet - 75018 - Paris - Tél. 264.29.14 le soir.**

• Vends jeu vidéo Philips C 52 + 6 cassettes de jeux dont le Pac-Man : le tout 1 500 F acheté en décembre 81. **S'adresser à K.Safieddine, 46, rue Guizot - 14100 - Lisieux - Tél. 31.50.68**

• Vends console de jeu Atari complet + 10 cassettes (Pac-Man, Missile Command, etc.) + 1 paire de keyboard contre rollers. Prix 2 500 F - **Tél. 888.98.32**

• Vends au plus offrant jeu vidéo Hanimex SD 050 + 1 cassette de 10 jeux. Le tout en état parfait. **Archilla, chemin du Rayolet - 83140 - Le Brusc**

• Vidéopac Philips très peu servi et 11 cassettes n° 1, 2, 4, 6, 9 (programmation) 10, 18, 24, 29, 31, (musique), 33. Prix neuf 2 700 F l'ensemble sacrifié pour 1 800 F. **Tél. à M. Taieb - Bureau 261.56.91 domicile 588.21.88**

• Vidéopac C 52 avec 16 cartouches de jeux n° 6, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 25, 26, 28, 32, 34, 36. Parfait état, peu servi. Prix intéressant. **Tél. 407.19.76 entre 11 h et 13 h ou après 18 h à M. Thomas, 28 rue des Prés Bataille, 77220 Tournan-en-Brie.**

• Vends K 7 de VCS Atari : 40 LF, Miniature Slop, Slot Racers, Combat, Maze Craze, Air-Sea Battle, Indy 500 valeur : 1 315 F Vendues : 960 F. Prix au détail sur demande. Aimerais correspondre avec possesseur d'un VCS Atari pour échanger records et jouer ensemble si possible : **Tél. 363.38.90**

• Vends ordinateur Vidéopac Jet 25 Radiola + 9 K7 jeux (n° 4, 35, 17, 19, 24, 15, 12, 21) 2 000 F. **Tél. après 18 heures au 16 (85) 38.74.62**

• Vidéopac C 52 Philips et 17 cassettes de jeux. Prix 2 800 F état neuf **M. Baudic Bertrand, 44 chemin de la Ruaz - Vetraz-Monthoux - 74100 Annemasse - Tél. (50) 92.21.22**

• Vends jeu vidéo Philips Vidéopac C 52 (8/81) avec tous accessoires d'origine + 18 cassettes dont n°9 (29 jeux, 65 variantes) 2 500 F à débattre. **L. Puig 34 rue des Cailles, 91540 Mennecy. Tél. 499.61.88**

• A vendre flipper électronique sur pied, décor Dragster, très peu servi, bon état. Valeur neuf 1 600 F vendu à 1 200 F. **S'adresser à Pascal Laurent, Sainte Opportune, 61100 Flers de l'Orne, Tél. 66.22.75**

• Vends ou échange cassette Night Driver pour console Atari. Bon état. Achète tte cassette Atari ou Activision à prix intéressant. Possibilité de création de club sur Vesoul et région. **Colle Jean-Michel, Collège Gérome, BP 373, 70014 Vesoul Cédex - Tél. (84) 75.41.11**

• Console Vidéopac C 52 Radiola + 18 cassettes de jeux. Prix 1 100 F. **S'adresser à Monsieur Lazzari Franck 4, rue Jean Mermoz, 78500 Sartrouville Tél. 913.27.57**

• A vendre ordinateur de jeux Philips Vidéopac C 52 état neuf avec 9 cassettes dont une programmable. Le tout vendu 1 000 F (prix neuf 2 300 F) ou échangé contre Sinclair Z X 81. A vendre Tomy LC Game 5 variantes 250 F. **Tél. 500.04.17**

• Vidéopac C 52 et 13 cassettes n° 1, 2, 4, 9, 11, 13, 14, 17, 22, 23, 33, 34, 37. Prix cassettes + jeu 1 800 F. **M. Benatar Olivier. 13, boulevard des Frères-Voisin. 75015 - Paris. Tél. au 558.08.82 après 18 heures.**

• Vends cassette Roulette (sept. 82) pour console Mattel : 200 F (+ frais de port si envoi) ou échange contre autre cassette (sport ou espace) pour cause de ras-le-bol ! **Laurent HERCE 20 rue du Bois l'Abbé 94500 CHAMPIGNY. Tél. 880.33.45 le soir.**

• Vends « Brain Baffler » état neuf - **Tél. 990.06.53.**

SPECTRAVISION™

Une distribution EMK distribution jeux vidéo

Cinq jeux disponibles de suite... pour ordinateur de jeux ATARI

SPECTRAVISION™ sur votre petit écran, PASSION, DÉFI? RUSE !
complément indispensable à votre ordinateur de jeux

GANGSTER ALLEY™

Joe la balafre, le borgne, le bagnard, le voleur et le tueur à gage vous défient tout au long de cette chasse aux gangsters. A vous d'être le plus rapide, votre prime sera en conséquence mais attention à ne pas tirer sur un passant, votre amende sera ruineuse.

tape worm™

Léonard le ténia glouton dévore toutes les récoltes tranquillement sur votre petit écran. Réfléchissez d'urgence, il faut intervenir, mais comment ? Avec quels moyens ? A vous de jouer et vous découvrirez un jeu passionnant.

PLANET PATROL™

Le virus chinois est à votre porte. Découvrez son origine, faites appel à votre génie scientifique, une expertise s'impose de suite... Évitez la propagation de ce mal abominable.

CROSS FIRE™

Votre vaisseau de l'espace va devoir contrôler cette planète car on vous a signalé la présence insolite de plusieurs O.V.N.I. Attendez-vous à une attaque surprise dans chaque vallée, sur chaque colline.

China Syndrome™

Les méchants MIRPODS tout droit de la planète TZORIS ont envahi votre Galaxie. Dans une brillante traversée du feu vers la planète TZORIS, armé du "SPECTRON" arme surprenante, pourrez-vous affronter ces MIRPODS ? Prouvez-le...

SPECTRAVISION™ des jeux malicieux, pleins d'émotion, qui font appel à votre habileté, votre initiative et la stratégie d'un général de l'espace. Vous serez à la fois le justicier intraitable, le protecteur des récoltes de la terre, le génie scientifique contre un mal sournois, un pilote de l'espace de premier ordre, ou l'utilisateur du célèbre "SPECTRON".

Retrouvez le nouveau souffle des jeux vidéo avec SPECTRAVISION™

Ces jeux sont disponibles chez nos revendeurs, et revendeurs de jeux vidéo.

Grossistes et revendeurs demandez notre catalogue et tarif en nous écrivant à EMK - B.P. 133 - 28113 Lucé cédex ou en nous téléphonant au (37) 36.29.71. Précisez votre activité : disquaire, vidéo shop, radio, hi-fi, jouets, micro-informatique ou autres.

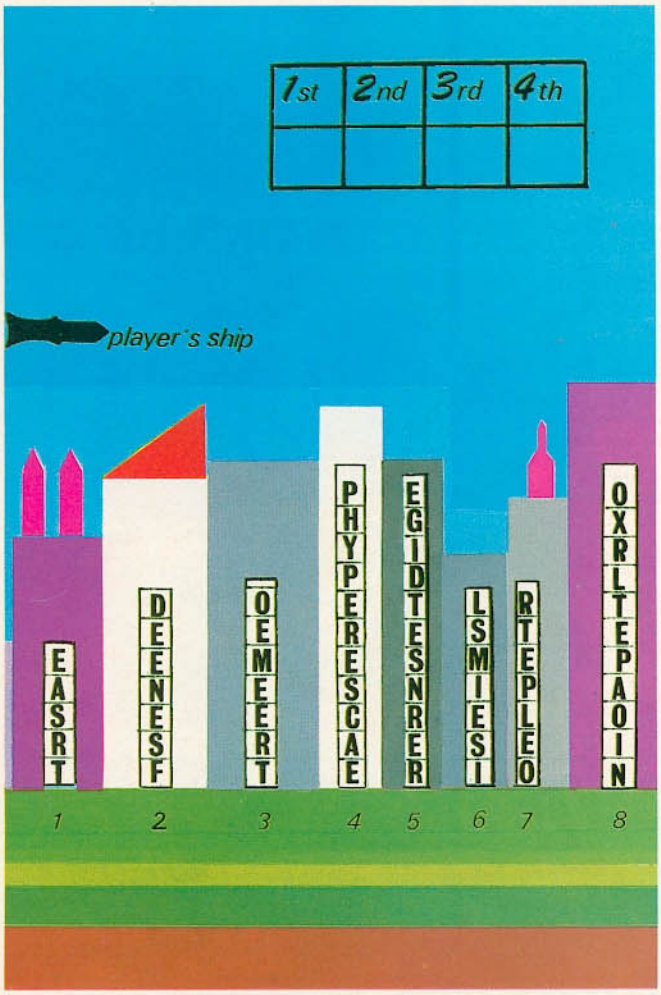
EMK import export
Importateur
B.P. 133 - 28113 Lucé Cédex

EMK distribution
101, avenue de la Résistance — 28300 Mainvilliers
Tél. : (37) 36.29.71 — Télex : 760 830 EMK

SCRAMBLE ANAGRAMME

Retrouvez dans chaque colonne un mot ayant trait à l'univers des combats intergalactiques. Les lettres ont été volontairement brouillées.

1. Easrt
2. Deenesf
3. Oemeert
4. Phyperescae
5. Egidtesnrer
6. Lsmiesi
7. Rtepleo
8. Oxrltepaoin



LES TROIS AMIS

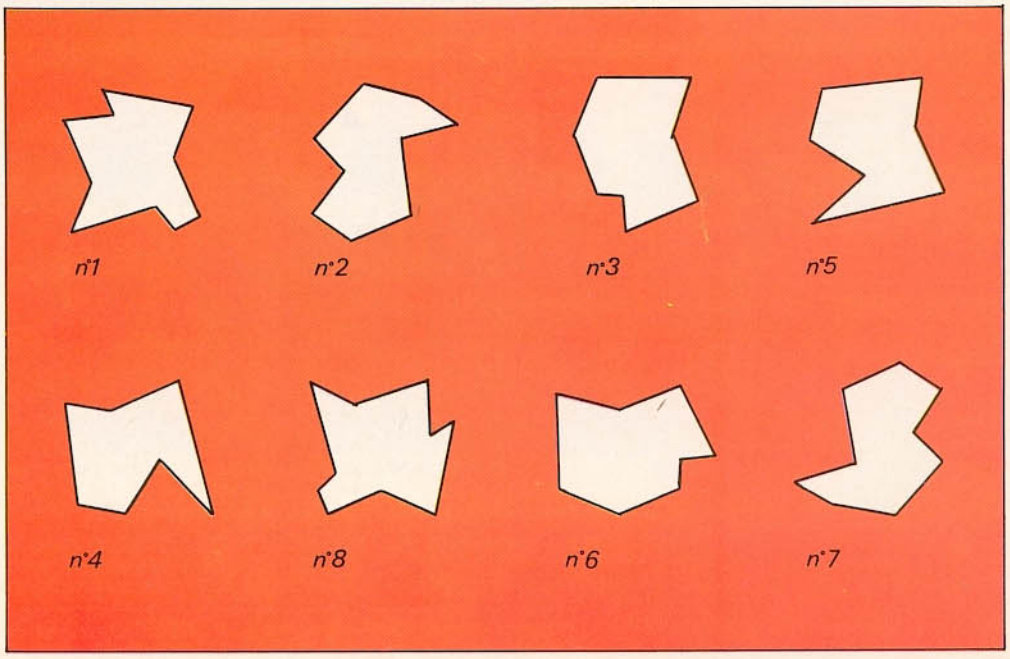
Trois amis, un Martien, un Vénusien et un Jupitérien, ont chacun deux armes différentes. A eux trois, ils possèdent deux canons lasers, deux fusils à électrons et deux bombes au radium.

1. Sigy tire au canon laser sur les astéroïdes.
2. Rega et Sigy se rencontrent à l'usine de radium pour leurs munitions.
3. Le Vénusien et le Martien font des concours de canon laser
4. Garo est allergique au radium
5. Le Vénusien ne sait pas viser avec les bombes au radium. Rétablissez leur nationalité et leurs armes de prédilec-

LES ASTEROIDES JUMEAUX

Une récente découverte scientifique a prouvé de façon irréfutable qu'en 1990 dans la galaxie, tout astéroïde aurait un jumeau, tout à fait semblable, bien qu'orienté différemment. Serez-vous capable, à l'aide du dessin que nous vous proposons ci-dessous, de retrouver les quatre paires de jumeaux ?

Soyez bien attentifs, les figures géométriques ne sont pas forcément dans le même sens.



NICOLE MASSON

SOLUTIONS

1. ASTRE 2. DEFENSE 3. METEORE 4. HYPERESPACE 5. DESINTEGRER 6. MISSILE 7. PETROLE 8. EXPLORATION

SCRAMBLE ANAGRAMME

Sigy a un laser et un radium (1 et 2). Il est (3) ou Vénusien ou Martien. Or le Vénusien ne sait pas viser avec le radium (5), il est donc Martien.
Garo a un laser (4) donc il est Vénusien (3). Il a donc aussi un fusil à électrons, puisqu'il détesté le radium auquel il est allergique.
Rega est donc le Jupitérien, il a un fusil à électrons et une bombe au radium.

LES TROIS AMIS

1 et 8 ; 2 et 7 ; 3 et 6 ; 5 et 4.

LES ASTEROIDES JUMEAUX

L'ordinateur familial Texas Instruments imbattable sur tous les plans.

L'Ordinateur Familial Texas Instruments est un ordinateur à part entière. Un ordinateur qui se développe en fonction de l'évolution des besoins de votre famille. Il vous permet de jouer, de gérer, de créer, de découvrir... et laisse votre imagination s'épanouir.

Tout ceci grâce à un large éventail de programmes qui va de l'apprentissage des mathématiques à la gestion en passant par la programmation en langage évolué tel que l'Assembleur. La plupart de ces programmes existe sous forme de modules (Solid State Software*) simplement enfichables dans l'ordinateur. Il y en a qui sont sonores et qui ont des effets graphiques.

Vous désirez apprendre à programmer : le TI-BASIC est résident dans la console de l'ordinateur TI 99/4A. Et grâce aux programmes d'auto-enseignement, vous apprendrez très facilement les langages de programmation.

POUR LES SPÉCIALISTES.

Caractéristiques :	**Ordinateur Familial TI 99/4A**
Microprocesseur :	TMS 9900 16 bits.
Graphisme :	16 couleurs, 24 lignes, 32 caractères
Langages :	TI-BASIC (résident), EXTENDED BASIC, PASCAL-UCSD, TI LOGO, Assembleur.
Mémoire :	16 Ko extensible à 48 Ko maximum. Capacité maximum ROM + RAM : 110 Ko
Clavier :	Type machine à écrire QWERTY.
Logiciels :	1000 programmes disponibles de par le monde.
Synthétiseur de parole :	En option.

Vous voulez accroître les possibilités de votre ordinateur TI 99/4A : le système d'extension périphérique est unique. Il permet de brancher jusqu'à 7 périphériques sans connection supplémentaire. Il y a même un synthétiseur de parole.

Impressionnant ? Alors essayez l'ordinateur Familial Texas Instruments chez votre revendeur le plus proche. Pour 2 700 Frs TTC environ, vous aurez du mal à trouver mieux ailleurs.

*Marque déposée Texas Instruments.

TEXAS INSTRUMENTS

McCANN-ERICKSON

Cher TILT

ESPERANCES

J'attendais depuis longtemps un journal tel que le vôtre. Il dépasse mes espérances. C'est formidable.
Savez-vous quand existeront des consoles qui parlent ?
Jean Maffliers (Paris 9e).

C'est déjà fait. Mattel Electronics lance en effet pour la première fois en France le synthétiseur de voix Intellivoice.
Ce module complémentaire, qui s'adapte sur la console à l'emplacement de la cassette, vous prodigue des conseils et commente votre jeu à l'aide de phrases courtes, pleines d'humour. « Space Spartans », « Bomb Squad ». « B 17 Bombers », « Tron-Solar-Sailor », seront les cassettes spécifiques qui vous seront proposées (vous ne pourrez pas faire « parler » vos anciennes cassettes), dès le premier semestre 83. Nous en reparlerons dans Tilt...

LONGUE VIE

Bravo pour votre magazine, il me plaît beaucoup et me renseigne énormément. Je voudrais savoir quelles cassettes Mattel envisage de commercialiser pour le VCS Atari, et surtout si « Star Strike », « Course Auto », « Boxing », et « Motocross » feront partie de celles-ci. Longue vie à « Tilt »
Un lecteur anonyme (Cavaillon).

Merci pour les encouragements ! Mattel a présenté lors du Vidcom, des cassettes performantes qui s'adaptent sur la console VCS Atari. Voici la liste des titres prévus : Space attack, Astroblast, Luck « n' » Chase, Armor Ambush, Frogs and Flies, Super Challenge Baseball, Super Challenge Football, International Soccer, Dark Cavern, Tron, Tron Deadly Discs, High Seas, Star Strike, Air Raiders.

SUPER !

Bravo à Tilt, une véritable réussite. Et en plus, c'est le premier du genre, Super !
David Fourier (Nogent).

ECHECS

J'ai été très intéressé par votre article sur les jeux d'échecs, et j'aimerais avoir quelques adresses où je pourrais trouver le Mephisto II (Nantes-Lorient-Quimper ou Paris).
M. Laine (29140 - Rosporden).

Vous pourrez vous procurer le Mephisto II chez Multitude 14, rue Jean-Jacques Rousseau 44000 Nantes. Tél. : (40) 73.00.25. De même, à la Bouquinerie, 7 rue des Ports, 56100 Lorient. Tél. : (97) 21.25.12.

PASSIONNE

Je suis passionné par votre journal... et par les jeux vidéo ! Pouvez-vous m'indiquer si les cassettes du VCS Atari s'adaptent sur l'Atari 400 et vice versa ?
J.-F. Fazi, Les Mureaux (Yvelines).

Hélas, non, il vous faut faire un choix entre les deux ordinateurs.

PAS DE PRIX

Bravo pour votre revue, dynamique, vivante, bien aérée... Un petit reproche cependant, le manque de prix indicatif des matériels proposés.
Je me permets de vous demander un renseignement. Je suis très intéressé par l'ordinateur de jeux Philips Vidéopac C.52 et je suis possesseur d'un téléviseur Grundig noir et blanc. J'aimerais savoir si ce jeu vidéo peut être adapté à mon téléviseur et si l'image donnée ne sera pas confuse, si la définition sera bonne. Enfin quels sont les différents réglages à effectuer ?
Pierre Sarfati, (Nice).

Pas de problème pour adapter le Vidéopac Philips sur votre téléviseur Grundig noir et blanc. Seul inconvénient : vous ne profiterez pas des effets de couleur...

SANS REPROCHE

Je tiens à vous féliciter pour votre premier numéro de « Tilt ». Je suis un grand amateur de jeux électroniques et j'ai dévoré votre magazine qui est d'une présentation très agréable. Votre article sur le « Pac Man » est, n'ayons pas peur des mots, fantastique, vos commentaires et explications d'une clarté sans reproche.
Une seule petite remarque (décidément, les lecteurs ne sont jamais contents) n'ayant pas encore les moyens d'acheter de quoi assouvir ma passion naissante, je me détends sur les jeux de café. Pourriez-vous vous attarder un peu sur ces derniers.
Michel Laeuffer (Metz).

C'est promis.

UN BRESILIEN A PARIS

D'abord, je voudrais vous féliciter pour cette nouvelle publication très intéressante qui traite d'une manière si agréable le monde des jeux électroniques.
J'aimerais savoir si vous connaissez un lieu à Paris où l'on puisse louer des jeux Atari, Texas Instruments ou Mattel. Je ne peux en acheter pour moi, car le système en usage dans mon pays (le Brésil) est différent.
Fernando L. Vaxoncellos (Paris 15e).

Vous pouvez louer à Paris des jeux Atari au Club Micro Vidéo (8, rue de Valenciennes 75010 - Tél. : 201.24.30). Alpha Loisirs (29, rue de Verdun, 92150 - Suresnes. Tél. : 506.05.83) vous propose des consoles et cassettes Atari, Philips et Activision ainsi que des jeux électroniques d'échecs, de dames et de bridge et enfin des petits jeux électroniques. Texas Instruments et Mattel, hélas, ne sont pas encore disponibles en location. Dans quelques mois, peut-être...

LISTE DES RELAIS CONSEILS ECHIQUEENS

France double R.

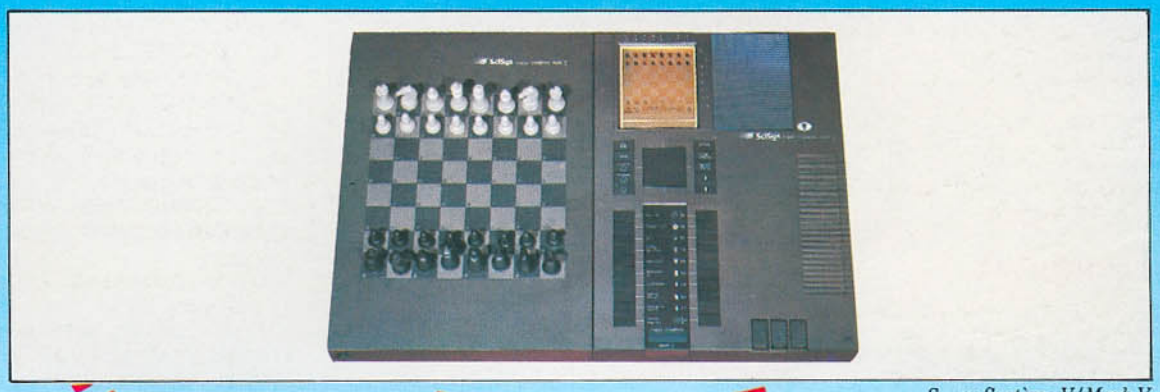
02 St QUENTIN LE WAGON ROUGE - 13, rue Raspail
05 GAP REYNAUD - 29 ter, rue Carnot
06 NICE LIBRAIRIE RUDIN - 12, av. Félix Faure
11 CARCASSONNE
AU PERE NOEL - 57, rue G. Clémenceau
13 AIX-EN-PROVENCE ALI BABA - 10, rue Thiers
13 MARSEILLE
BAUDOUARD - 83, rue de Rome - 6e
14 CAEN FOU du ROI - 100, rue St-Pierre
18 BOURGES MERCREDI - 22, rue d'Auron
21 DIJON ILE AUX TRESORS - 5, rue de la Poste
25 BESANÇON L'OURS BLEU - 72, Grande Rue
30 NIMES JEUX ET JOUETS - 1, rue de l'Aspic
31 TOULOUSE HOBBY FLASH - 6, rue Remusat
33 BORDEAUX AU DOMINO - 22, rue Vital Carle
34 MONTPELLIER VARTANIAN - 6, bd Pasteur
35 RENNES LECONTE - 4, rue d'Isly
36 CHATEAUROUX
AU MOULIN BELGE 83, rue Grande
38 GRENOBLE LE DAMIER - 25 bis, cours Berriat
41 BLOIS
PARADIS des ENFANTS - 2, rue des 3 clefs
47 MARMANDE
RECREATION - 22, rue Ch. de Gaulle
51 REIMS MICHAUD - 2, rue du Cadran St-Pierre
54 NANCY JOUETS JOHN - 7, rue Stanislas
56 LORIENT LOISIRS 2000 - 25, rue des Fontaines
57 SARREGUEMINES
FELIX JOUETS - 14, rue de la Chapelle
58 NEVERS
LES TEMPS MODERNES - 45, rue St-Martin
59 LILLE LE FURET du NORD - Pl. Ch. de Gaulle
59 ROUBAIX TEMPS X - 15, rue de la Halle
60 CREIL AU LUTIN BLEU - 8, rue Uhry
62 ARRAS LUDICA - 8, rue des Petits Viéziers
63 CLERMOND-FERRAND
LIBRAIRIE QUARTIER BLATIN - 3, rue Blatin
69 LYON AU NAIN JAUNE - 53, rue du Pdt Herriot
72 LE MANS JEUX ET LOISIRS - 29, rue Gambetta
74 ANNECY AU GAI LUTIN - 27, rue Vaugelas
75 PARIS
LIB. ST-GERMAIN - 140, bd St-Germain
MICROPLUS - 26, Av. Champs-Elysées
LE TRAIN BLEU - 26, av. Mozart
FUTUR - 53, av. de la Grande Armée
GAMES - Forum des Halles, niveau 2
IMMEDIAT - 25, rue Feydeau
TEMPS LIBRE - 22, rue de Sévigné
REGLE A CALCUL - 67, bd St-Germain
76 LE HAVRE PILE OU FACE - 35, Place des Halles
76 ROUEN BABY JOUJOU - 19, Rue Jeanne d'Arc
77 LAGNY
LA CAVERNE AUX JOUETS - 2, rue St-Laurent
79 NIORT COLEGRAM - Galerie Victor Hugo
83 SAINT-RAPHAEL PERKINS - 34, rue Basso
84 ORANGE DARDUN - 1, rue de la République
86 POITIERS
PARADIS des ENFANTS - 19, rue Bourbeau
87 LIMOGES LIBRAIRIE DU CONSULAT
27, rue du Consulat
92 LA DEFENSE FUTUR ELECTRONIQUE
C/C des 4 Temps, niv. 1

Cette liste non exhaustive est donnée à titre indicatif.

Le Directeur de la Publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 3e trimestre 1982 - Photocomposition : Compotronic - Gravure : Graphis-Photogravure - Imprimerie : N.I.C., Reims - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64671.

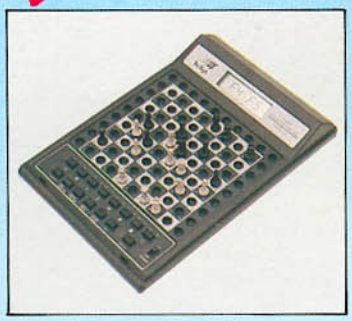
SciSys

La dynastie échiquéenne.



Super Système V/Mark V

Traveler Sensor Chess



Chess Intercontinental Traveler

Chess Companion

Executive

Il arrive parfois que la prééminence d'une famille dans un secteur particulier soit telle qu'elle donne alors naissance à une véritable dynastie.

C'est le cas avec la famille Scisys, une famille d'échiquiers équilibrée, complète, cohérente qui sait répondre aux moindres désirs de l'amateur d'échecs, quelle que soit sa force. Scisys, une famille dont les descendants ont su s'adapter à toutes les conditions de jeu, à tous les besoins, à toutes les situations. Depuis le "Super Système V" et son " sensory board" jusqu'au minuscule Executive Chess à écran.

Scisys
des échiquiers électroniques
à partir de 400 F.

France double R
5, rue du Baron 75017 Paris
(1) 263.50.24

ÉMERAUDE

ROYALE
6F10
Vendu en France
ROYALE
Filtre
ROYALE
Filtre
Filtre
HAVAS CONSEIL